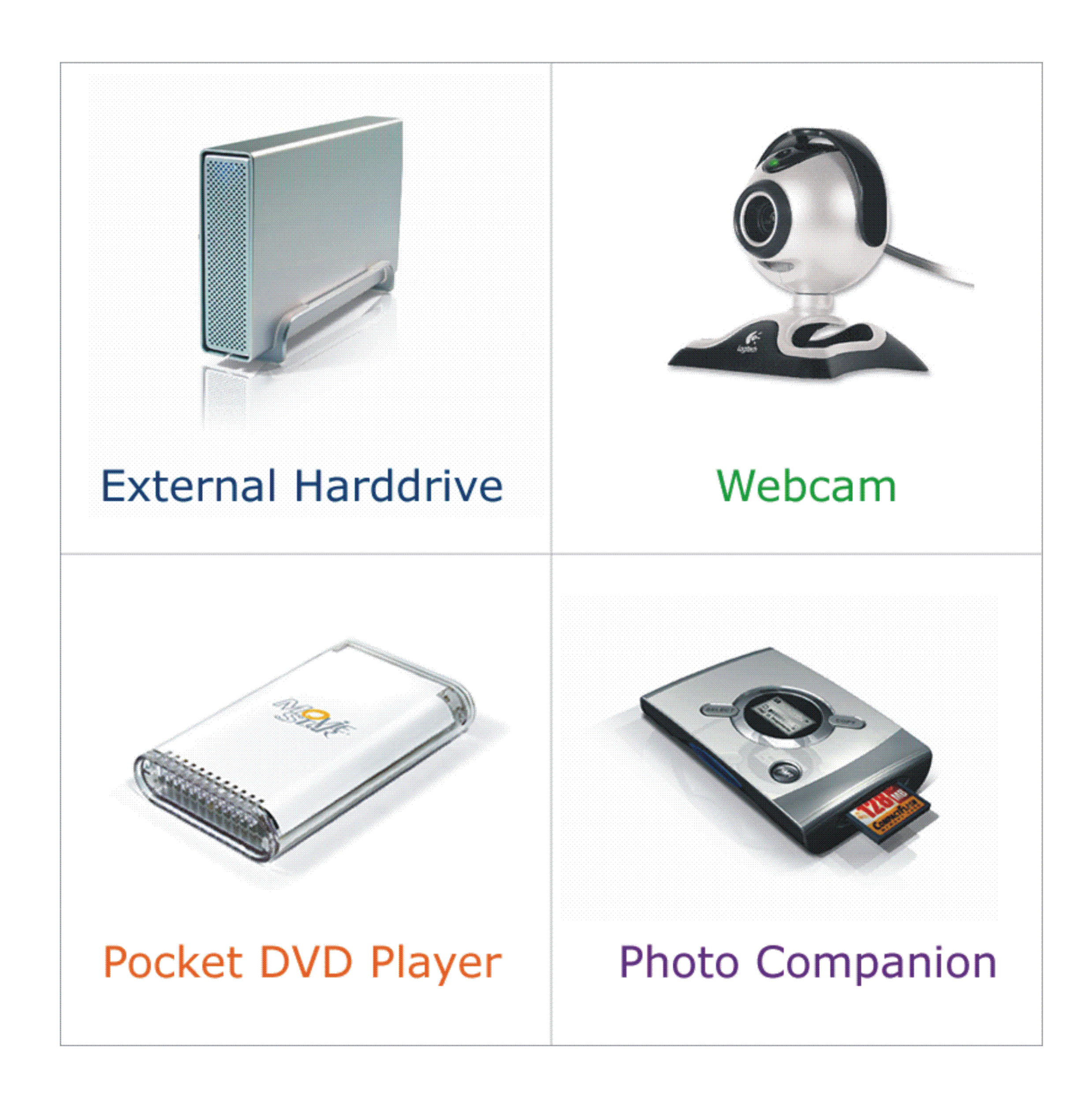


NZlogin Forum 2005

www.nzlogin.com/bbs

Digizone Ltd.

Computer peripheral importer and distributor




2005.03
电软视点
新规则·新游戏—评新世代掌机之战！！
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
128页
祝150号！
Special
电软的绝对主义！
怀旧长廊「盗墓者」
修罗殿「合金装备3 最高最速」
人生活剧「DQ8－众神的瑰宝」
米花通信「大众高尔夫」
三栖下午茶「蔷薇色的惊悚世界」
1
2
世嘉标志
限定贴纸
3
4
世嘉土星
主机纸模
冬之攻略阵！热门游戏一网包揽！
复活传说
详细攻略剧情
完解全部难点
机动战士高达 高达对Z高达
耀西的万有引力
勇者斗恶龙8
洛克人EXE5
洛克人X8
神乐传说
PSP魅力彻底鉴证！
SONY
HOME
VOL
PSP
SELECT
START
POWER
HOLD
酷辣铁板烧！
彻底摆平游戏上手疑难！
触摸瓦里奥制造/战国ACE＆战国之刃
山脊赛车PSP/金色的卡修贝尔/武装雄师 联合打击
你好，PSP！
PSP主机外观/套装周边/通信机能/游戏机能全方位评测！
电子游戏综合情报志
总150期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
03＞
9 771006 503000

PSP初

PLAY STATION PORTABLE





■PSP商品概要

■产品名称名	PSP
■主机标准色	黑色
■型号	PSP-1000
■价格	19800日元(含税20790日元)
■外形尺寸	约170×23×74毫米(包含最大突起)
■质量	约280克(含电池)
■中央处理器	PSP CPU(主频1333MHz)
■内存	32MB
■内藏DRAM	4MB
■显示器	4.3英寸16/9宽屏TFT液晶屏,分辨率480×272,最大发色数
■使用电池时	1677万色
■使用外接电源时	最大亮度 180/130/80 cd/平方米
■音响	最大亮度 200/180/130/80 cd/平方米
■主要I/O	内藏立体声
■主要接口	IEEE802.11b(Wi-Fi),USB2.0(mini-B),记忆棒,IrDA,IR remote (SIRCS)
■按键	记忆棒接口、USB端子、外接电源插口、主机电源输入、耳机/麦克接口 方向键(上下左右)、模拟摇杆、○X□△键、LR键、START键、SELECT键、HOME键、POWER/HOLD键、亮度/音量调节键、无线LAN键(ON/OFF)、OPEN键(UMD开舱)

■电源	内置锂电池、外接交流电源
■电池使用时间	游戏时间4~6小时,电影播放时间4~5小时
■内置驱动	播放专用UMD驱动
■对应光盘	PSP GAME,UMD AUDIO(TBD),UMD VIDEO(TBD)
■对应格式	Video: H.264/AVC MP Level3
■Audio	ATRAC3 plus、MP3
■安全措施	加密方式: 128bit AES
■著作权保护技术	MAGIC GATE
■限制	区码限制,视听年龄限制
■无线通信机能	Infrastructure 模式,AdHoc 模式(最多16 台同时联机)
■本体同捆周边(普通版)	专用外接电源,专用电池

回印象!!

早就知道PSP是个非常时尚的掌机,早就想到PSP会有非常好玩的游戏,早就看到PSP有个非常亮丽的屏幕,早就想把PSP捧在自己的掌心。今天,PSP来了!原本的那些"早就"却又充满了惊奇。翻开下一页,让我们共同见证今天,见证PSP!







主机外观

开创掌机新时代的PSP

从正式公布外观和具体规格，到现在真正来到玩家的手中，时间虽只有半年，但是对于那些翘首以盼的玩家来说却是漫长的等待。作为索尼得意的新时代掌机，PSP不但凝聚了SCE的技术精华，拥有不输给PS2的强大机能，在外观上更富有其他产品难以比拟的时尚感。索尼一向是引领潮流的先锋，此次进军掌机界自然要把这一理念带入新掌机之中。不但外观无可挑剔，就连操作感也是尽善尽美，乍看之下，光彩夺目的PSP犹如一件浑然天成的艺术品。在2004年E3展上展出的其他几款色调的PSP主机，相信在不久之后也会陆续推出，到时充满个性的PSP必将更加惹人怜爱。

主机正面



主机背面



主机顶部



主机底部



PSP主机各部分详细说明

1. 无线LAN开关（ON/OFF）
2. IRDA（红外线通信）设备
3. USB端口
4. UMD开仓键
5. L键
6. R键
7. 方向键（共上下左右4方向）
8. 模拟摇杆(全方向可做约2MM自由移动)
9. 记忆棒指示灯（插入状态下亮灯）
10. 无线LAN指示灯（开启状态下亮灯）
11. 按键
12. POWER指示灯
13. HOLD指示灯
14. HOME键（进入系统操作菜单）
15. 音量+/-
16. 亮度调整键（可进行3阶段亮度调整）
17. 静音键
18. SELECT
19. START
20. 4.3英寸16：9广角液晶
21. 立体声扬声器
22. 记忆棒插槽
23. 耳机/MIC端子
24. 机链口
25. AC电源接口
26. 充电端子
27. POWER/HOLD开关
28. 电池包安装部



与PSP零距离接触


↑限于掌机体积的限制，PSP的摇杆确实不很理想。

索尼就是索尼，无愧乎是引领潮流与时尚的典范。先不说其他，打开包装盒看到PSP的一刹那你便会被其精致的外观所吸引。永远流行的黑亮主色调搭配透明别致的按键，就像是浑然天成的玉胎上显露出了点点的晶莹。宽大的屏幕虽然早在先前就耳闻目睹，但是近看之下还是让人觉得有些吃惊。背面的两侧微微隆起，大大增强了手握时的感觉。小巧的光盘舱，更显示了新掌机不可一世的创举。不过尽善尽美的事物是不存在的，试玩之后感觉比较牵强的是摇杆的设计，其位置在主机的最左下方，拇指必须使劲向下才能触及，因而在操作时手感不是很好。另外一点是PSP的整个机身都十分容易弄脏，因为要强调外观的色泽，所以表面非常的光滑甚至到了细腻的程度，于是只要用手轻轻拿过，上面就会留下深深的指纹。同时过于清透的外表，哪怕是细微的灰尘也会在上面显露无遗，真是很头痛啊。



PSP与NDS外观比较

同为新时代的两大掌机，但若是比拼机能恐怕NDS与PSP根本不在同一个档次。现在可比的恐怕就只能是外观了。先看外表的时尚性，PSP紧凑的设计和黑色的主调非常适合追赶流行的年轻人，对比NDS则更像是一部电子辞典，其手握触摸笔的操作方式又使其像一部掌上电脑。与之前GB系列的各个掌机相比应当是最别出心裁的一款了。但就第一眼看到这两款主机的感觉，似乎是PSP更胜一筹。再说说两者的手感，NDS比GBASP的手感要好多了，但是按键依旧是非常小而且很薄。PSP按键的感觉与PS2手柄无异，主机两侧微微地隆起也令手感大为提升，唯一的缺点就是摇杆的位置。以上只是两款掌机外观大致的比较，后面我们电软特别策划二队还会有个性的比较，请大家留意阅读。



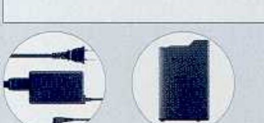
套装周边

PSP必不可少的伙伴

任天堂率先在新掌机时代的战争中发起了价格战，NDS的低价策略着实极具竞争力。但是索尼并不示弱，PSP普通版19800日元低廉价格的公布在业界引起了极大的震动，冲着厂商宣传的“可以媲美PS2”的超强机能，大家都觉得这个价格绝对超值。然而混迹商场多年的索尼这次又和我们耍了一个小小的手段：所谓的普通版PSP事实上根本不是其标准配置——没有记忆棒怎么存储记录呢？而且PSP没有翻盖，为了保护其高贵的机身和屏幕，专用PSP套袋也是必不可少之物；再加上代表时尚的线控装置正好是24800日元的标准“豪华版”。

普通&豪华套装PSP介绍





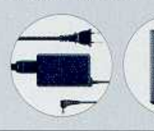
PSP-1000

这就是普通版的PSP，包装内除了一台主机之外，还包括专用电源与可充电锂电池一块。正如上文所说，由于普通版PSP没有记忆棒，所以想要玩游戏的话，起码还得再另行购入32MB专用记忆棒一只。此外，无论是普通版还是豪华版，都随主机附送一张视频DEMO光盘。

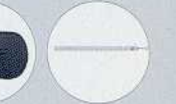


PSP-1000K

比起普通版而言，豪华版PSP的配件的确要丰富许多。当然多出的配件都是非常必要的。除了电源线和充电电池之外，还包括了容量为32MB的MS Duo记忆棒，专用线控耳机，PSP保护套与手链一只。可以说这额外的5000日元花的也不冤。基本上短时间无需购买其他周边了。





周边配件

PSP已经不再是一款单纯的掌机，相信有不少朋友都是冲着其强大的多媒体功能去的吧？不过无论是游戏、听歌还是看电影，这些功能的实现除了依靠PSP之外，其他周边配件的作用也不可或缺。目前索尼官方公布的PSP周边有以下五款，下面让我们逐个好好“检阅”一遍：





PSP记忆棒DUO

PSP-M32

■价格：2800日元（约合人民币220元）
■规格：采用“MAGICGATE”加密技术。容量是32MB，为PS2记忆卡的4倍。外形大小为20x31x1.6mm；记忆棒很轻，仅重2g左右。



PSP专用AC电源适配器

PSP-100

■价格：3500日元（约合人民币280元）
■规格：100V-240V，对应50/60Hz；电源输出功率为5V/2.0A。外形大小为76x46x22mm（长x宽x高）。



PSP专用保护套&手链

PSP-170

■价格：2100日元（约合人民币170元）
■规格：保护套为黑色，手链为白色。保护套大小为195x108x7.5mm（长x宽x高）；手链大小为189x9x3.3mm（长x宽x高）。



PSP专用线控耳机

PSP-100

■价格：2800日元（约合人民币220元）
■规格：线控耳机为白色。线控功能包括播放、暂停、快进、快退、音量大小调节以及锁定。耳机则采用的是耳塞式。



PSP专用充电电池



PSP-100

■价格：4800日元（约合人民币380元）
■规格：电池对应标准电压为3.6V，容量则是1800mAh。外形大小为52x36x12.5mm（长x宽x高）；重量约为44g。



通信拓展

新掌机的无限可能

作为新时代的掌机，其功能方面必然要搭载现代的高科技，以满足玩家的诸多需求。同时，NDS的无线通讯以及向下兼容GBA的功能自然也是促使索尼武装自家掌机的动力。PSP装备有两种通信格式，相比NDS，在通信方面拥有较大灵活性，并支持多种媒体和多种通信规格。这些概念光是简单说出来也许很少有人能够马上了解清楚，下面我们就给大家详细地介绍一下这些时尚新功能具体含义。有一点现在可以明确告诉大家的是，PSP的功能绝对能够满足目前掌机玩家所有的要求。但同时需要玩家花费不小的开销，因为每一项功能都必须购买索尼相关的数码产品。

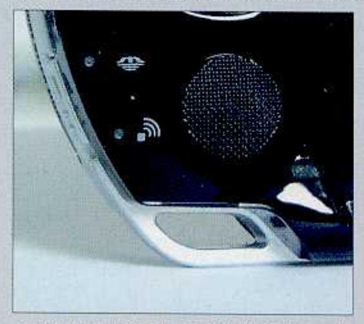
无线通信

PSP的一大特征就是搭载了无线LAN和IRDA两种通讯格式。无线LAN是拥有在理想状态下，室内11MBPS约30米，1MBPS约91米；室外11MBPS约120米，1MBPS约461米的通信距离的机能。可以很简便地与INTERNET连接，并可轻松地进行多人对战（限16台）。广范围与简便的操作是它的优势。而IRDA则是一种以红外线为基础的通信手段，虽然范围仅有1米，但可与范围内同样拥有IRDA装置的PC和手机联动。尤其是可以和手机间进行数据的交换和数据下载，拥有无限可能。



↑对战是游戏中的一大乐趣，自然不可忽视。

另据部分传闻说，SCE正在酝酿推出加入手机功能的PSP主机。虽然该消息还未经确实，但是从技术角度讲，这一整合似乎只是成本问题。而且如果加入了手机功能，那么无线通信的功能将会得到无限的拓展！


↑主机右侧的指示灯显示的就是通信功能。


↑顶部的插口可以与PS2主机联动。

机能拓展

不仅是通信上，PSP还支持多种媒体规格，比如音乐MP3、DC的数据，还可以用来观看影片，S·E特意量身为PSP制作了一款UMD影像软件FF7。此外BANDAI的招牌系列GUNDAM的影像与设定资料集“GUNDAM FOR PSP”也将于明年春天推出，相信今后这样的软件会越来越多。

PSP的标准USB接口也为其机能的扩张提供了无限可能，不仅可以使用很多USB设备，还可以和PS2联动。如今已经有两款游戏对应PSP与PS2的这一联动功能，届时玩家可以在家中进行游戏后，将记录拷到PSP中，在户外进行的游戏数据也将能得到保存并再传回PS2上。同时，PSP支持的记忆棒是和SONY很多数码器材上使用的是同一规格的，这样PSP无疑成为了一个SONY系数码产品的数据站，今后定会有更大发展。


↑顶部中央的USB接口是用来传送数据的。



↑记忆棒也可以储存音乐及影像资料。

UMD光碟

作为PSP游戏与影音资料的载体，UMD光碟以小身躯大容量的前卫设计，成功的扮演了这一角色。密封式的包装有效地保护盘面不受损伤，同时更增加了时尚精致的感觉。

UMD规格

设计	双面密封型碟片
外形	65MM×64MM×4.2MM
重量	约10克
盘面直径	约60MM
最大容量	盘面2层 1.8G
LESER	660NM（红色）
加密方式	AES128BIT
支持格式	PSP GAME/UMD Audio (codec ATRAC3plus、PCM)/UMD Video (codec MPEG4 AVC、ATRAC3plus、字幕PNG)

正面



背面



PSP 游戏娱乐

不俗的表现非凡的享受

前面说了半天，现在才进入PSP真正的主题。那就是游戏和多媒体娱乐功能。人们购买PSP当然不是摆着看的，用它玩游戏或是看电影、听音乐都是非常棒的随身享受！在这一点上，PSP拥有他人无法比拟的强大硬件支持，大屏幕的表现尤其给人留下了深刻的印象。不逊于DVD的画质和音质也使它在观看电影时让玩家获得满意的效果。另外，PSP自己的XMB多媒体操作系统也是十分便于操作控制。不过在电力支持方面，PSP就有些不如人意了，游戏 4 个小时左右，放电影 3 个小时总让人有些意犹未尽。不说那么多了，下面我们就一起看一下这些实际操作的画面吧。

XMB

【时尚系统操作菜单】



XMB是一个仅靠方向键就可以实现对PSP系统操作的系统，不仅画面效果时尚漂亮，操作起来也非常方便，可以说是个比较优秀的操作系统。这一操作系统可以很简单明了地进行各个多媒体功能的选择，在没有插入UMD光盘时就会出现这样一个界面。XMB不仅是对单个功能的选择操作，还可以对每一项多媒体功能进行个性的细节设定。而且XMB像PSX的操作界面一样，同时也可以通过记忆棒获得新数据来进行升级。

XMB主要功能图标一览

MOIVE

观看PSP专用UMD影像的指令，而记忆棒中下载的影像也可以在这里观看。不过一般的影像很难支持宽屏播放。



FILE

用来观看DC等数码设备中的图像文件的指令，相信PSP高精细的屏幕将会给您带来非凡的视觉享受。



GAME

顾名思义，运行PSP游戏软件时就要用到该指令，此外这个图标还可以进行对记忆棒中的游戏记录的COPY或消除等管理工作。



MUSIC

聆听UMD和记忆棒中音乐文件的指令，如果给主机插上单独购买的专用线控耳机（豪华版中含有）的话就可以当WALKMAN使用。



OPTION

包括日期和网络等设定，而机体全部的详细设定也都可以在这里进行变更。其个性化的设置不亚于一台掌上电脑。

游戏功能



其实游戏功能也不用多费口舌了，放入游戏光碟，开机后就会直接进入游戏。值得一提的是PSP超宽的屏幕带给玩家的视觉冲击似乎比家用机还要震撼，画面质量绝对直逼PS2！不过目前游戏数量的有限也是其最大的软肋，而彻底解决这个问题相信要更长的时间。



↑《RR》的开场DEMO给人留下了深刻的印象，尤其是永濑丽子的回归更加添彩。



↑←PSP的游戏与传统家用机几乎无异。看起来就像是用微型显示器在玩PS2一样。这样优异的表现即使只是看画面都让人感动。





→↓如此小巧的游戏光盘却要用这么大的盒子包装看起来似乎有一点浪费。不过就精美程度来说，这绝对是收藏极品。1.8G的容量绝对是游戏品质的保证。

多媒体娱乐功能

随身的娱乐消遣绝对少不了多媒体功能的支持。而PSP在先期宣传时就着重标榜这一功能，自然在这方面也会有骄人的表现。的确，清晰的画质和宽屏的震撼都令其凸现完美，而且发售时随机赠送了一长视频演示盘也充分显示了索尼对这一功能的重视。





↑演示盘中的第一部宣传片就是《功夫》，捧腹之余的确被画面效果所震撼！

《电软》特别策划二队全员评析

这小子带着墨镜也能打机?

他已经睡着了啦……

□小沛



从2004年夏季的E3展至今，两台充满神秘色彩的掌机终于都露出了庐山真面目。PSP成熟的机能和NDS独特的设计都十分具有竞争力，现在只是一场掌机大战的开始，谁赢谁输还不能妄下评判。索尼初次涉足掌机界实在是一项巨大的挑战，不过依目前看来他们的确是做了充分的准备，PSP的势头完全不能被先行发售的NDS所阻挡。NDS在机能上的明显劣势只能靠特有的游戏乐趣来弥补，就目前发售的部分游戏来说，NDS还是开创了一个新的游戏方式，也因此带给玩家在传统电玩中体会不到的乐趣。这两家的比拼在未来还会更加的激烈，双方现在是难分胜负，但在将来他们各自必将拼命挖掘自家的长处，拿出看家的本事，到时的胜负输赢现在不好猜测，但是掌机界的火爆场面现在是已经可以看见的了。说句实话，似乎哪一方败倒对玩家来说都是一个不小的损失，但是竞争是残酷的，只有胜者才有生存的权力。PSP的强大和NDS的独到，玩家可以割舍哪个呢?

综合素质对比评判

	PSP	NDS
外观	5	4
屏幕	5	3
手感	4	3
游戏	3	4
娱乐	5	3
电量	3	4
综合	4.5	3.5

□无无



其实早在掌机大战发售前几个月，我国很多网站的某些用户就开始极义务无私地、富有国际主义精神地、毫不利己专门利人地对PSP进行了大肆宣传，认为人类发展的轨迹将被PSP改变。诚然，PSP有其精致时尚讨巧的外形，强大的多媒体功能以及绚丽的画面效果，都证明了这将是一款给掌机世界带来冲击的主机。尤其是手边的几款软件，无一例外地达到了掌机水平的最高峰。

当然，PSP给我们带来的冲击不仅如此。我个人感觉，首先就是PSP给掌机世界带来了“读盘”这个概念，而且概念很完整，像PS系主机一如既往的读盘速度一样，慢！并不是我对游戏要求太高，毕竟首发软件中像大众GOLF等作品还是非常不错的，符合掌机的特色且配上PSP的绚丽画面，表现很出色。

且不说那极容易“飞盘”的UMD仓设计和那真是短得很可怜的电池续航时间，光是那只能一格一格走地图的三国无双，而且画面远景没有任何景物，同屏也就10来个人，搞得更像是一场足球队的内乱。这时肯定有人要说：这是掌机，做成这样的效果就不错了！是啊，我也承认。但为什么明知是掌机还把家用机那一套死搬到这里来?相比之下NDS不吃家用机老本的那些作品是多么优秀，光芒四射。难道以后PSP真的就只能成为看电影听MP3的工具?那购买PSP，有任何游戏层面上的意义吗?

其实我说这些也没什么，那些极力鼓吹PSP的“业内人士”现在早已扶着眼镜，等着胜利的到来了。而现在国内被炒得离谱的价格也让人难以接受。其实仔细想想，哪有玩家愿意在主机发售之前大肆吹捧，再在发售之后以数倍的价格入手?这中间难道就没有什么吗?其实这也无所谓，公平交易讲的是自愿自主原则。只不过没准过了些日子，NDS首先被软件破解，那就难免又要冒出很多人来要对NDS大唱赞歌了呢。世间事，谁说得准呢?

综合素质对比评判

	PSP	NDS
外观	5	3
屏幕	4	4
手感	3	4
游戏	2	5
娱乐	5	3
电量	1	4
综合	3	5

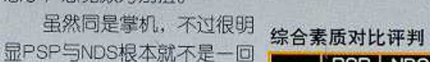
□北斗



尽管事先已经从各种渠道听说或是见识到了PSP机能的强劲，然而入手后的实际感觉仍然给北斗以极强的冲击——的确没能料想到掌机能够做到这种程度。索尼不愧是善于引领时尚潮流的王牌厂商，这一点无论是从PSP的外形还是功能设定上都得到了充分体现。

黑色的主机，透明的L、R键，做工精致手感细腻的外壳，不用触摸，光是用眼睛看就是一种享受。当然最引人注目的还是主机正面中央那块几乎占据了四分之三面积的超大16:9液晶显示屏了。从实际使用效果来看，给人的感觉非常震撼。PSP版山脊赛车的CG与实际游戏画面都很棒，此外附赠DEMO盘中的电影及MTV画质相当清晰，宽屏显示使得观看起来更加舒服。唯一的缺憾就是摇杆的位置及实际操作感了，感觉颇为别扭。

虽然同是掌机，不过很明显PSP与NDS根本就不是一回事儿。尽管提倡追求创新，NDS仍然是一款标准的游戏机；而PSP则显然是一款高性能的便携多媒体娱乐终端。也许这次的PSP会像十年前的PS那样，再次在掌机界掀起一轮新的猛烈旋风。



综合素质对比评判

	PSP	NDS
外观	5	4
屏幕	4	4
手感	4	4
游戏	4	5
娱乐	5	4
电量	3	4
综合	4.5	4

□文责/小沛 无无 北斗



电子游戏软件
GAME SOFTWARE

Vol.150　2005／3

半月刊　每月1日 ／ 15日出版
创刊时间：1994年　定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社　　长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来　杨帆
联系地址：北京 61-66信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010-64472187
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传　　真：010-64472184
邮购电话：010-64472177
广告部电话：010-64472920　64472180
广告联系人：佟晨　武小姐
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印　　刷：北京新华印刷厂
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0055号

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏



人生游戏

人生，就是一场游戏。

游戏玩多了，有时就会分不太清游戏与现实之间的界线，经常会把现实生活代入到游戏中去。每天上下班穿梭于车海人群之中，是一款竞速类游戏，要在规定时间之内以最快的速度到达指定地点，命名为“自行车GO”；上学则是在练级，每一本课本都是一个BOSS，你要不停地与它们作战，直到能力强大到足以胜过它们才可以过关，并去往更高的阶层；上班了，就开始了一款方块类游戏，什么任务交到你手上，你都必须尽快将它完成、消去，不然压得多了你就死翘；而在和心仪的女孩子谈话时，每句话都会在心中准备好三个答案，并期待着在回答后能看到确切的反应，能有提示效果音就更好了……

生活游戏化，大概很多闯关族都会有这种感受吧？之所以会把游戏融入到生活中来，因为游戏与生活本来就是很相似的。游戏，就是生活的一种较为夸张的表现。“所有游戏都是冒险游戏”，风林兄曾经这样评论过。的确，不管什么类型的游戏，只是表现形式不同而已，其内容都是将玩家代入主人公的位置，以他的身份来体验冒险。而生活，又何尝不是一次冒险呢？但两者最大的区别就是，你的人生是没有记录点的。这可能也正是游戏的魅力所在吧。你可以尽情地、毫无顾忌地去体验各种冒险经历，即时被BOSS打得四分五裂或是被一群可怕的丧尸分而食之，手指轻轻一动，马上又可以从记录点神采奕奕地跑出来继续去叫板。而人生却不同，你永远只有一次机会。从出生的时候开始，你就站在了一台名为“人生”的机台前，你的手里只有一个代币，再也买不到第二个。因此，作为一个闯关族，不仅要能够驰骋于浩瀚星辰、未知时空，同时也要把握住自己的人生，珍惜这仅有一次的游戏机会。

其实，人生才是最精彩、最刺激的游戏。首先，游戏中的NPC数量众多，且都有着极高的AI，可以自主思考，自律行动，这是其他任何一款游戏都做不到的；其次，自由度很高，你的每一步行动都会导致今后剧情发展的变化，而且几乎所有NPC都有成为伴侣的可能，你甚至可以从中选出女主角；另外，你在游戏中的感受会十分真实，吃大餐、睡懒觉等行动不仅是回复HP的手段，也是一种享受，而被“考试”等BOSS打败后，“家长”这种高级职业人员会让你切身体会到失败的痛苦；最重要的一点，这款游戏不能记录，你每行进一步都要经过深思熟虑，充满了紧张感与刺激感。综合了这许多的因素，“人生”真是前所未有的大作，各位玩家一定要认真品味其中的乐趣哦！

仅着比各位玩家虚长两岁(都说男生的心理年龄要比实际年龄小7岁，那我还是个不到弱冠的少年呢)，龙马在上面乱谈了一些自己对于游戏与人生的看法，下面来说一点私人事情吧。那就是——龙马要当爸爸了哦！就在05年1月中旬，亲爱的老婆就要生产了，期待度满点呀！各位读者猜一猜到底会是龙马二世还是星野小琉璃呢？猜对的读者会得到口头表扬哦。衷心期待你们的祝福，谢谢！

□文／龙马



风林

看来很多人是不想伟大了。对于娱乐的坚持，每个从业者都有自己的看法，但在时间推搡下，是不是人的想法已经开始跟不上大众娱乐口味的改变呢？很多东西已经禁不起推敲，禁不起思考，或许是人懒了，或许是时间短了，匆匆赶鸭上架的后果就是无数的半成品淹满了我的眼线。现在的游戏产品或许更加需要专业媒体的指导，因为即便是有经验的游戏迷也很难保证他们看好的那一款游戏会不会成为下次口诛笔伐的对象。果然游戏在以超越我想象的速度变得轻浮，变得受不起我的批判。这样似乎是我占了上风，但短暂的痛快过后却是长久的失意，变得不想去期待。这样的病症在不断的延续和扩大，不是一个人，而是所有人。我们都病了……





宇部

■PSP4.3寸的超大屏幕显示太令人惊艳了！从来没想到掌机能达到如此的画面效果，无论玩游戏还是播片都给人前所未有过的投入，掌机新时代真的到来了。不过最令PSP用户开心的应属其影片DIY的功能，SONY为玩家提供了一个近乎完美的移动娱乐解决方案。这款新锐掌机唯一的瑕疵只剩下读盘时间了。
■为了对抗PSP的多媒体功能，任天堂日前推出了官方的GBA电影卡(SD卡存储对应)，不过影音效果与PSP相比绝对不能相提并论。
■这个冬天不太冷——北京到了12月中旬才下了第一场雪(其实都不能称为雪，跟霜差不了多少)，家中的暖气倒是挺足，穿背心儿没问题，只是干燥的有些不舒服。
■虽然已经过了追星的年龄，不过还是准备参加22日皇后俱乐部范逸臣的歌友会，小范是本人喜爱的为数不多的港台歌手之一，除了其颇具实力的唱功和与俺相似的性格，还有就是我们都是王杰的粉丝。目前，免费的门票已经顺利入手。



飞月

■ 某日，小狼兴冲冲的把月亮拉到动心部，炫耀读者寄给他们的钢炼原版扭蛋。虽然羡慕的牙痒痒，虽然不愿意承认，不过真的好可爱哦！而且随包裹还寄来了大量咖啡、红茶等食物（难道大家都以为动心的编辑吃不上饭吗？天可怜见，电软的小编们也只不过是以素炒饼度日啊！），如果这么可爱的读者能多一点就好啦，呵呵。
■ 清晨醒来，窗外的天色还像4、5点钟一样，倒头躺下回笼然后再醒来就已然睡过了头。匆忙打上车赶往地铁站，穿梭于上班高峰人流之中的出租车时停时走，不禁使人昏昏欲睡。就在双眼朦胧时一颗小小的冰粒般的雪花轻轻敲打在车窗上，然后又是一粒、一粒……今年冬天的第一场雪，小且轻却依然美丽晶莹，犹如飞舞天际的精灵。明年——相信一定会是美好的一年。



唯夜

■ 再次发现自己真的是个心情会很容易被天气影响的人，外界阴晴不定，我的心绪也会跟着时好时坏地起伏。比如晴朗的时候我就会觉得很无聊，而灰蒙蒙几欲压下来的天际却总能导致我心头一阵兴奋的悸动——自己总期盼着在这样令人迷茫的冷风中会发生些什么。而果然就发生了些什么，那天我正匆忙地走在上班的路上，一样东西就莫名其妙地拍到了我的眼前脚下，那是一只杯子。我困惑地抬头四望，两面楼群林立，但都在灰暗的天空下显得很沉默。我当时非常气愤：这不是在嘲笑我现在没有杯子用吗……
■最近很忙、很晕，PS2又不读碟了，于是回到家后的调剂就是看中央十台的“科学教育”频道。节目真的很赞啊，长知识，又几乎没有广告，强烈推荐。
■又被飞月大人逼着写手札了，这果然是我的命……

CONTENTS

资料栏说明



①各游戏主机的名称缩写 ②游戏类型，资料栏内使用中文注解，以便您更容易的了解游戏方式 ③游戏名称栏，共有本刊译名和游戏原名两种，根据实际内容有所区分 ④游戏厂商 ⑤使用媒体 ⑥游戏发售时间 ⑦游戏发行地区版本 ⑧游戏价格 ⑨游戏人数 ⑩游戏记忆容量（光盘媒体）或游戏容量（卡带媒体）⑪游戏推荐玩家年龄

电击收藏



本期封面主题：PSP发售报道

GAME INDEX



游戏新闻眼

2005.03 Vol.150

FOCUS ON GAME NEWS

特报 SCOOP PSP日本首发20万部主机全部告罄

本刊日本专讯　12月12日，被任天堂垄断了15年的掌机市场终于迎来了最强大的挑战者。索尼PSP在这一天的发售，标志着家用主机的争夺战火同样在掌机市场点燃了。

12日当天，日本的各家卖店纷纷提前至清晨6点营业，而此时IODOBAS CAMERA等大型卖店的门前已经聚集了超过1300人的长龙，以至于发售后的1小时里，队伍仍然没有变短的迹象。即便与先前轰动一时的NDS甚至DQ8相比，PSP也显示出了更为旺盛的人气。为了疏导人流，许多卖店自发地向消费者发放"购物券"，并专门加派店员来负责PSP的销售，不过面对如此疯狂的局势，部分卖店仍然显得措手不及。位于涉谷站附近的鸟谷（TSUTAYA）卖店就一度发生混乱场面，最后店方不得不开放2层的柜台，才使局面得到控制。

PSP引发的抢购热潮在12日午后告一段落，许多卖店门前此时已经挂出了"主机售完"的招牌，可见首批20万套的出货量根本无法满足消费者的愿望，没有买到主机的玩家只好失望而归。

PSP在日本有价没货的现象，也为国内一些利欲熏心水货商提供了大大的捞钱机会。根据本刊掌握的数据，水货PSP（豪华版）的价格最高曾被喊到了6000元人民币的天价，基本上希望在第一时间领略PSP芳容的玩家最少也要花费4500员人民币，而且并不包括价格在500元左右的UMD游戏碟。事实上，豪华版PSP在日本的税后价为24800日元，约合人民币2100元，加上从日本到我国的EMS快递费168元，也只有不到2500元人民币。与国内市场将近5000元的价格相比，水货商家的暴利可见一斑。尽管PSP在我国正在以每天50～100元人民币的幅度下跌，但由于主机奇货可居，短时间内仍然无法成为大众接受的主机。


↑"大众高尔夫"是PSP目前最热门的软件，销量达到66000套，平均每3位PSP玩家中就有一人购买了该游戏。

PSP在日本的发售已被业界看作索尼颠覆"任天堂规则"的切实举动。久多良木健更在官方场合扬言"PSP的市场寿命长达10年"，他同时对NDS与PSP存在的竞争关系给予了积极的评价，"社会各界对我们的掌机之争非常关注，我想这是一件很好的事情，激烈的竞争可以让消费者找到真正适合自己的产品"。


←最近一段时间真是难为那些狂热的玩家了，大作的频频发售，以及两款掌机的推出都使他们吃足了排队的苦头。




↑日本专卖店中的秩序可谓井井有条。


↓久多良木健与第一位购买者亲切交谈。

PSP日本首发软件销量

序	游戏名称	厂商	销量
1位	大众高尔夫PORTABLE	SCE	66000套
2位	山脊赛车	SCE	60000套
3位	装甲核心 方程式前线	FROMSOFT	11000套
4位	恶魔战士 混沌之塔	NAMCO	9600套
5位	麻将格斗俱乐部	KOEI	9300套
6位	LUMINES	BANDAI	6900套

日本市场历代掌机发销量统计

主机名称	发售日	厂商	销量
GAMEBOY COLOR	1998.10.21	任天堂	15万5774台
NEO GEO POCKET	1998.10.28	SNK	2万1471台
WONDER SWAN	1999.3.4	BANDAI	10万2655台
NEO GEO POCKET COLOR	1999.3.19	SNK	1万8809台
WONDER SWAN COLOR	2000.12.9	BANDAI	14万5975台
GAMEBOY ADVANCE	2001.3.21	任天堂	61万1504台
WONDER SWAN CRYSTAL	2002.7.12	BANDAI	3万692台
GAMEBOY ADVANCE SP	2003.2.14	任天堂	11万7859台
NINTENDO DS	2004.12.2	任天堂	34万8700台



特报 SCOOP PSP多媒体功能再度得到拓展 用记忆棒也能存储影像资料

本刊讯　PSP用UMD光盘播放电影虽然很时尚，但是玩家为此所付出的代价也非常的高。日前，SCE 官方网站正式公布了支持用Memory Stick Duo储存影片并转换为PSP可以播放格式的软件。

PSP播放记忆棒中的影片格式为MPEG-4标准的视频文件，将mp4文件直接存在记忆棒的特定目录下即可直接观看，并且PSP还能将320x240的影片进行自由拉伸成全屏效果。另外由SONY所推出的数码相机拍摄的MP4格式影片也可以在PSP上直接播放。

从PSP正式发售的第二天起，"Image Converter 2"转换软件的试用版就开始提供下载，让玩家尝试自行制作能在PSP上播放的影片。另有高版本的quicktime和日本玩家编写的名为"转换君"的程序都可自行制作PSP格式的影片文件。





任天堂意欲比拼多媒体播放功能 官方正式公布兼容NDS播放器



本刊日本专讯　PSP的多媒体功能为其增色不少，相比之下任天堂的掌机在这方面就有所不及了。为此，近日任天堂公布了即将发售的GBASP用SD卡AV PLAYER“プレイやん（暂定）”，这是一款有SD卡槽的MPEG4/MP3的播放器。目前计划于05年1月中旬起接受网络预订，在2月中旬开始出货。价格尚未公布，但估计在5000日元上下。目前仅在网络上销售。

此产品对应GBASP，却不能在GBA上使用。虽然这个播放器能够兼容NDS，但是由于显示器的分辨率不同，因此在用NDS播放影片不能全屏显示。至于使用方法，该产品不需要任何转换软件，只需要在电脑上把影音文件拷贝到SD卡后就可以直接观看。解码器采用的是Broadcom(Alphamosaic)的VC01PXX-ES2，可以播放ASF形式的MPEG4，最大解析度可达到CIF标准(352X288)，最大对应1.5Mbps数流，在播放动画时声音采用的是MONOAURAL。

此外产品还将支持SD-VIDEO形式，像松下的DMR-E500H、DMR-E200H、DMR-E100H等型号都可以将影像录在SD卡里后播放，只是播放格式是320X240/30fps。还有就是松下的影音软件MediaStage中编辑出的动画也可以用这个来播放。在播放时可以用十字键的左右来进行前进和倒带，L、R键则可对画面进行4阶段的亮度调整。

MP3则对应VBR，最大数流32～320kbps。能用日语显示曲名和歌手名，同样可以用按键来进行播放操作。MP3播放时还可以关闭屏幕画面。

电池状态下动画可播放4小时，播放音乐为8小时，关闭屏幕则为15小时。动画和MP3都支持在中断地点进行重新播放的功能。



←MP3播放画面，有曲目情报的详细表示。播放音乐时屏幕可以暂时关掉，以节省电源。不过就GBASP的声音播放能力来说，想要收听到高质量的音乐似乎很难实现。

↓SD卡槽在侧面，使用时插入SD卡再把整体插到SP上就可以使用了。SD卡的容量越大自然就越能发挥优势，不过专用播放的文件格式本身就不大。

←影像一览画面，像DVD的MENU一样，可以观看内容和决定播放哪一段。



KONAMI四家子公司回归母体 日本最大软件商宣布机构重组

本刊日本专讯　日本时间12月10日下午，KONAMI通过官方网站发表新闻稿，宣布旗下的KCES、KCET、KCEJ、KonamiOnline四家子公司将于明年4月1日合并。此后四家公司将由KONAMI总部统一管辖，续存会社KONAMI。而当初KONAMI希望扶植各子公司股票上市的计划也全部取消。

最新的重组计划意味着公司集团内部的大调整。KONAMI社长上月景正称，重新计划将有利于公司对于资源的整合，并为根据项目需要灵活调配制作人员提供了可能，以便最大限度地提高游戏开发、发行效率。同时他强调，今后网络事业也成为公司的主营业务。

根据科氏提供的资料，KCES和KCET成立于1995年4月，KCEJ成立于1996年4月，而KCEOnline的诞生日则是2001年10月。四家子公司在近年来均未出现赤字，其中KCET与KCEJ的经营状况最为良好，其一言一行都代表了KONMAI公司的动向。

据记者分析，KONAMI的机构整合计划，相信是借鉴了世嘉由于子会社计划而导致核心竞争力弱化、制作人流失的前车之鉴。

事实上，随着游戏王、合金装备等系列号召力的弱化，KONAMI近年来的经营状况并非高枕无忧，所以他们寄希望于该计划使自己的经济情况彻底重振。

而随着新次世代主机的呼之欲出，业界传闻KONMAI正在秘密开发一款媲美MGS的超级游戏，为此他们不惜调动小岛秀夫等高级制作人的岗位。

KONAMI四家子公司具体情况

	KCES	KCET	KCEJ	KonamiOnline
成立时间	1995年4月3日	1995年4月3日	1996年4月1日	2001年10月1日
代表社长	树下国昭	石家通弘	吉冈基行	田中富美明
注册资本金	12亿1300万日元	23亿2300万日元	33亿6600万日元	3亿日元
员工数量	391名	300名	244名	72名
主要引取银行	股份公司三井住友银行	股份公司三井住友银行	股份公司三井住友银行	股份公司三井住友银行
代表作品	体育类游戏	胜利十一人、寂静岭	合金装备、游戏王	手机与网络游戏



“三国无双4”年末意外发表 光荣绝口不提新作进化要素

本刊日本专讯　曾经连续创造百万销量的“真·三国无双”系列将在明年2月24日发售第四代作品，价格7140日元，日本光荣公司在12月14日发布了上述消息。先前业界流传的《真·三国无双4》归属PS3的说法已被证实纯属谣传。

“真·三国无双”系列为PS2主机的普及立下了卓越战功，该系列由光荣下属的ω-Force小组负责具体开发，其第一部作品发售于2000年8月，此后每部续作的销量都达到了惊人的100万套，并在欧美市场同样引发购买热潮。（美版名为“Dynasty Warriors”）

光荣在新闻发布会上拒绝对4代的具体情况作出任何描述，只是用“加入众多新要素”、“令所有玩家满意”等承诺搪塞了人们的提问。不过据记者分析，由于新作沿用系列的图形引擎开发，所以实际完成度应该已接近70%。



←4代的推出可谓是PS2上最后的谢幕。

魔盒硬件弃将转投索尼阵营 NVIDIA授权研发PS3图形处理器

本刊美国专讯　早在去年NVIDIA失去微软XBOX2图形处理器订单时，就有消息称NVIDIA将与索尼达成某种协议。如今，当XBOX2消息漫天飞舞的时候，上述传闻竟然不失时机的变成了现实。

SCE与NVIDIA在美国时间12月7日共同发表声明：索尼的下一代游戏主机(PS3)将采用NVIDIA开发的GeForce系列产品作为图形处理器（GPU），并且两家公司将建立紧密、长久的合作关系，未来索尼的数码消费电子产品中将广泛使用NVIDIA GPU。



NVIDIA社长兼CEO Jen-Hsun Huang表示：“能够与SCEI共同开发21世纪最伟大的娱乐平台，我们深感荣幸。在过去的两年中，NVIDIA已经与索尼进行了各种形式的接触，而新一代GeForce GPU与Cell处理器的美好结合势必为全世界的数字消费者带来无限感动。”

NVIDIA是目前全球最大的显卡生产商之一，据说由于某些“商业上的因素”微软拒绝了它与XBOX2的合作，而NVIDIA为PS3开发的GPU芯片将由索尼的长崎Fab 2和OTSS工厂负责生产。



员工诉讼案严重损害公众形象 EA痛下决心改革雇员工作现状

本刊讯　接续上次报道，前些时间EA部分职员因为不满当前恶劣的工作现状而告上法庭，上个月更有大批职员联合起诉EA。这起事件发生后，包括《纽约时报》以及《华盛顿邮报》等美国主流媒体都深入报道了这一新闻，经过如此大规模的曝光之后，投资者和金融界也对EA产生了怀疑态度，这一事态已经严重影响到EA的公众形象。

为了缓解目前公司尴尬的局面，近日EA准备出台改善职员工作环境的相关计划。

在一封被泄漏到网上的EA人力资源部高级副总裁RustyRueff发给EA全体职员的电子邮件中提到，目前游戏业工作强度高主要原因是游戏开发过程越来越复杂，并且导致了工作效率的降低。根据这一现象，EA已经提出一份“开发效率提升计划”，这项计划的主旨是提高游戏完成的统一性，尽量减少后期的大幅度修改。此外，EA还将会放宽发放加班工资的条件，尽量使职员在加班时得到应有的报酬。



EA与NFL签署版权独占协议 提醒他社橄榄游戏独树一帜

本刊美国专讯　美国NFL（National Football League）旗下球员资料的游戏版权最近已被EA取得。根据双方签署的协议，EA将在未来五年内享有这些橄榄球队、球员、球场的独占使用权，在PS2、XBOX等具备网络功能的家用主机、掌机及PC上推出相关游戏。但手机平台并未涉及本次协议的范畴之内。



NFL与EA曾有着不错的合作历史，NFL系列游戏的销量一直是同类作品中的佼佼者，在市场上拥有极高的人气和美誉度。随着玩家口味的日益挑剔以及游戏消费层的多元化，体育游戏中能否出现真实明星的姓名、肖像已经成为直接影响软件销售情况的重要因素，所以上述独占协议的签署，相信将为EA提供更多蛊惑玩家的资本。



EA推出经典电影改编游戏《教父》 马龙·白兰度在游戏中再展风姿

本刊讯　EA在12月14日由Spike TV所举办的“2004 电玩游戏奖”颁奖节目中，播出了一段由著名电影《教父》而改编的同名游戏预告影片。

EA目前对这款《教父》游戏的详细情况还没有公布，根据路透社消息，制作人希望将这款游戏融合到目前几款热门罪犯游戏的特色当中，如《横行霸道》系列。该作有可能同时在PC、GC、Xbox以及PS2这四个平台上推出，但最终还是要等EA公布游戏的具体信息后才能确定。现在有消息预测这款游戏可能将会在明年秋季推出，而且由于EA取得了电影《教父》系列的游戏制作权之外，还取得了制作游戏延伸作品权，所以未来EA可能会将《教父》三部曲都做成游戏。

现在这款已经公布的游戏改编自Mario Puzo的原著小说，并在1972年由弗兰西斯·福特·考普拉导演将其搬上了银幕，影片的主演则是半年前刚刚谢世的著名影星马龙·白兰度。在这部游戏预告片中，玩家可以看到马龙·白兰度昔日的风采，重温当初电影中经典的场面。



↑《教父》是马龙·白兰度晚年最著名的描写黑帮的影片。



瓦里奥玩转媒体艺术祭 任天堂作品获得最高殊荣

本刊日本专讯　日本文化厅每年都会举办“日本文化厅媒体艺术祭”以进行优秀作品评选。继去年NGC上的《FF水晶编年史》获得了最优秀大赏，今年任天堂自社的游戏《回转瓦里奥制造》一举得到日本文化厅的青睐，最终技压群雄，获得了最高的殊荣。

从1997年开始，日本文化厅每年都会举办这项评选活动，其间对参评的游戏、漫画、卡通等数字内容产品进行评选，举办至今已是第八届了。本次共有202个游戏作品报名参加，尽管参赛的游戏大多数都是画面华丽的大作，可是依旧敌不过任天堂创意独特的小品级游戏《回转瓦里奥制造》。如此看来，仅靠华丽的外表要想得到最优秀大赏的殊荣已经不太可能了，绝佳的创意才是支撑游戏内涵的关键。因此《回转瓦里奥制造》中令人拍案叫绝的游戏创意征服了诸多评委也就不足为奇了。



↑本作的新奇表现可称是GBA上最伟大的“小”游戏。

2004年“日本文化厅媒体艺术祭”优秀游戏得奖名单

奖项	获奖作品名单	开发商	对应平台
最优秀大赏	回转瓦里奥制造	任天堂	GBA
优秀奖	Picto Chat	任天堂	NDS
	鬼武者3	CAPCOM	PS2
评审委员推荐	御伽～百鬼讨伐绘卷	From Software	XBOX
	忍者外传	TECMO	XBOX
	涂鸦王国2	TAITO	PS2
	甲虫王者	SEGA	ARC



EA斥资1亿美元成为育碧最大股东 弱肉强食法则使其确立王者地位

本刊讯　EA近日从荷兰的投资公司Talpa Beheer B.V.手里取得了法国著名的数码娱乐公司育碧19.99%的股份。这个数字刚好在美国反托拉斯法案的允许范围之内，EA此举可谓是打了个擦边球。

关于此事来自互联网的消息是，育碧发言人称EA收购育碧股份为的是为了得到育碧转为下一代游戏主机研发软件的工作室，这样的后果就是直接导致育碧自身的研发能力下降，如果EA下一步的动作果真如此，那么育碧将视此次事件为带有敌对性的恶意收购。至于此次EA购买股份所花费的总资金现在还不太清楚，据美国有关方面的消息称，这次EA为购买股份大约花费了8500万至1亿美元。育碧终归是法国最大的游戏软件公司，其实力不容小视，旗下的知名大作也是不胜枚举。EA想要购买该公司的股份，这点花销当是情理之中。

最近有关EA的负面报道或许多少也促使它作出这一系列惊人的动作，因为在2004年5月的E3电玩展上，EA的首席执政官Larry Probst曾否认EA在未来将会参与更多的收购，但他同时自信满满地说：“大约三到五年之后，在游戏业中能与EA一较高下的对手不会剩下多少了。”现在看来，包括买断NFL五年合约和现在收购育碧股份，EA的实力已经不是一般公司可以比拟，稳坐游戏软件业第一的位置决不是空想。

●米高梅将于12月召开一次特别股东大会，就索尼的收购计划进行最后投票表决。公司董事希望大家可以一致通过此项决议，届时股东将以每股12美元的现金获取收购费用。而持有米高梅69%的股权的最大股东科克·科克里安已经率先表示通过。

●SQUARE-ENIX宣布，PS2动作RPG《骑龙者》的续作将于2005年春发售，新作故事设定在一代的18年后，同样由cavia小组制作。

●根据路透社的消息，为了缓解PStwo主机货源紧缺的问题，索尼不惜采用昂贵的空运方式把主机从出产地中国直接送到北美。美国分析家P.J.McNealy认为，空运的附加成本将让PS2的利润降低一半，或许圣诞期间的主机销量增长将因此被一笔抹杀。

●任天堂宣布，FE最新作《火炎纹章 苍炎的轨迹》将于4月20日在GC上发售，这是该系列自SFC时代以后首次在家用机上推出。

国内游戏新闻报道

NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国 PSP的推出似乎在一夜之间把NDS的风头给盖了过去，亚洲游戏展上的大放异彩以及明年在港台推出都引起了人们的关注。但是也有不愉快的新闻，那就是连游戏中也出现了主权问题。



《足球经理2005》危害我国主权 育碧紧急发布游戏修正声明

本刊讯　2004年12月7日，文化部下令严厉查处11月4日正式发售的电脑游戏《足球经理2005》，因为这款游戏含有危害中国主权和领土完整的内容，将中国台北及港澳地区当作独立国家，更将西藏作为“中国西藏”和“中国”并列于国家名称当中。

在该游戏的上一作中，中国台北及港澳地区就被划作了另外的国家，在官方自带的数据库编辑器里便可一目了然。这次的《足球经理2005》更变本加厉，连西藏也被“独立”了。此举惹怒了无数中国玩家，也正因如此，文化部办公厅下发紧急通知，要求各地文化行政部门会同公安、工商、电信、出版等部门，组织执法人员对传播、销售《足球经理2005》的网站、电脑软件市场、网吧、报刊亭等场所进行监察，一经发现该款电脑游戏，立即查禁、收缴，并依法予以处罚。

↑如此藐视中国主权的设定难怪会引起国人公愤。

这款由Sports Interactive开发的游戏现在并没有在国内正式发售，如今流通的都是国外的盗版软件。育碧作为该游戏国内的唯一代理商，对此事发布了紧急声明。声明中称，《足球经理2005》中所存在的危害中国领土主权问题，育碧早在数月前就已经将其通报了游戏开发商Sports Interactive，令其修正相关内容，以确保在中国上市时不会出现相同问题。因此该游戏在国内所发行的正式版将完全符合中华人民共和国法律，绝对是一款健康向上的游戏。



神游公司频繁为品牌造势 2005iQue情侣秀开场新年

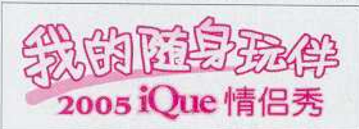
本刊讯　近期神游公司的活动真可谓频繁，推出了数个版本的小神游SP之后，又开始征集国人自己设计的SP外观形象，如今再度举办“2005 iQue情侣秀”活动，看来真是准备一改先前低调行事的作风，进一步扩大自己的宣传力度了。



↑本次的大奖是国外双人游，真的很诱人啊。

本次活动共分三大部分，第一部分“情侣秀场”开始时间是2005年1月10日，历时8周。参与者可以将自己得意的情侣照上传到本次活动的网页，接受公众投票评选。每周都将评选出前三名，获得“iQue人气情侣”周冠、亚、季军称号。并分别获得“中国龙”限定版小神游SP（冠军）、神游机套装（亚军）及“铂金版”小神游GBA（季军）。

第二部分是“星探选秀”，开始时间是2005年3月14日，前8周的冠军得主才有资格进入这一阶段角逐最终的“iQue完美情侣”大奖。同时这一阶段参与投票的人也有机会获得“iQue星探赏”。此次活动的最终大奖是“情侣国外游”，而参加投票的人中也有100名将有机会得到“神游水晶笔记本”一套。



而最后的部分，自然就是最终奖项“iQue完美情侣”和“iQue星探赏”的揭晓了，时间为2005年4月1日。本次活动为全程网上进行，访问神游公司官方主页www.iQue.com便可[illegible]参与！

台湾版PSP明年春季推出 高价无货现象将得到缓解

本刊讯　于2004年12月12日在日本地区正式上市的“PlayStation Portable”现在正式确定将于明年春季在我国台湾省发售，正式的宣传造势活动也将于近期内正式展开。

首批上市20万台的PSP主机，由于供不应求，在日本方面也出现了商家抬价的现象。对于这一现象，台湾省PS2总代理讯源国际日前表示，将针对预定明年春季上市的台湾专用机型PSP印制促销宣传海报，募集愿意于海报上署名支持合法代理进口公司或店家，并要求加盟的店家不得贩卖水货，否则往后将不提供PSP的货源。

而关于台湾省专用机型PSP，除了日前由SCEH董事长安田哲彦正式发表将于明年春季正式推出之外，还将为玩家提供更优质的服务。如此一来，PSP缺货以及高价的问题将得到解决。



亚洲游戏展历时三天圆满结束 PSP呼风唤雨SCEH独挑大梁

本刊讯　为期三日的“亚洲游戏展 2004”于19日正式落下了帷幕。一如往届，今年的AGS还是SONY独挑大梁。不过这次的展会也正因为如此而显得异常精彩。

PSP的超凡魅力现在已经成为了游戏业最热门的话题。在这次的“亚洲电玩展 2004”里自然也少不了这位掌机新贵的身影。在会上，SCEH董事长安田哲彦先生正式宣布港版PSP将于明年春季正式推出。同时他们还承诺随着主机的发售，将会为玩家提供更全面细致的服务。这无疑是最激动人心的消息，因而本次展会上最吸引参观者的也便成了PSP的试玩。加上赛车游戏大作《GT4》的参展，本次展会真的成了SCE的专场秀。



↑作为本次游戏展的形象代言人，陈慧琳也对PSP爱不释手

同时这次展会也恰逢PlayStation 10周年纪念，SCEH 特别设计了以“PlayStation”主机为题材的限定八达通卡，全港限量生产500套。另外还邀请了日本Beams著名时装设计师草野刚，为PlayStation十周年设计纪念限量T恤。在现场购买PS系产品的消费者将有机会获赠这款T恤。

清华开展数字艺术人才培训 史艾与继续教育学院达成合作

本刊讯　日前，北京清华大学继续教育学院与世界第二大游戏数字娱乐公司SQUARE ENIX就数字艺术、游戏设计人才培训方面签订了合作协议。

据可靠消息，新闻出版署也正准备在北京命名一批游戏教学研究基地和产业基地。正因如此，清华大学继续教育学院在已经成功开展数字影视高级人才培训的基础上，更与SQUARE ENIX公司达成合作协议，着力为中国数字艺术和数字制作产业培训优秀的设计与制作人才。

这一合作协议签订后，从明年上半年开始清华大学继续教育学院与SQUARE ENIX公司将在北京，联合进行数字艺术设计和数字游戏制作的人才培训。今后还将不断把这一教育项目拓展开来，以满足国内对数字教育游戏、数字娱乐创作和文化产业发展的需要。



PSP是索尼营造的梦幻，12日深夜排队等待的人流将成为她俘虏的第一批拥趸，而这个瞬间将永留史册。

←自从PSP降生以来就毫无保留地选择与时尚站在一起。

←久多良木称PSP是可以「活」十年的主机，它的出现意味着新时代的来临。

新规则，新游戏
——评新世代掌机之战

文/特约撰稿人 王俊生

当时间踏入2004年12月12日的时候，全中国游戏小卖店的炒家们终于迎来了他们企盼已久的节日，同时大发利市的据说还有海关的叔叔们，传言称有数以百计的JS不得不乖乖地补交试图利用EMS快递蒙混过关的税款，以至于相关办事处门口一度人满为患，而中关村超过6000元的单机售价似乎是以上一切事件的最好证词。

节日的主角便是索尼的PSP。当然，这节日已注定必然如昙花般一现。没有哪个生产商愿意节省产能奇货可居的，索尼的目标是让PSP的红旗插满全球，所以在可以预见的不远的将来，JS现在手中的极品必然如大白菜一样随处可见。

然而就在热情的玩家们抢购白菜的时候，NDS，这个在两个星期之前还被宠幸着的香饽饽似乎已经被人所遗忘。白菜毕竟是白菜，饽饽再香，终归不能当菜。



规则

在竞争中，什么才能算是制胜的主导力量？答案简单而清晰：规则。制定游戏规则的一方，总比遵循游戏规则的一方来得主动而灵活，也更容易利用规则把自己的对手消灭于萌芽之中。

规则并不是天生的，它通常由处于该行业垄断地位的商家制定。在电视游戏行业里，任天堂是第一家获得垄断的企业，因此也就自然而然地制定了这个行业的游戏规则：电视游戏主机的操作方式、硬件架、软件类型、营运模式等等，这一切没有一个地方不渗透着任天堂的印记，没有一个地方不隐藏着任天堂的力量。

世嘉也好，NEC也好，SNK也好，他们为什么都在与任天堂的竞争中铩羽而归？除了自身在商业操作上的失误和弱点之外，为任天堂的游戏规则所困也是一个非常主要的原因。这些公司身为竞争者，却遵循着对手制定的商业模式与商业道德，其结果必然是被对手玩弄于股掌之间，可以看到，即便是在世嘉鼎盛的16位主机时代，GENSIS也最多只能算是和对手勉强打了个平手。孙悟空再牛，也是没法逃出如来佛掌心的。同样，在N的游戏规则之下，任何人都没有翻盘的可能。

破规

很多忠实的世嘉铁杆，至今仍然对Enix把早已指腹为婚的DQ别嫁PS耿耿于怀，实际大可不必如此可惜。其实就算SS当初真的能够顺利发售DQ7，对于未来行业发展的影响也是微乎其微。道理很简单，因为它仍然只是在别人规则的阴影下生存。

作为商界巨子，索尼早已看清在这个行业中获胜的关键。要想从任天堂手中拿下电视游戏的江山，唯一方法就是变革、就是破规。只有重新制定游戏规则，才能再次洗牌，拒敌人于国门之外。

PS在给玩家带来了全新感受的同时，也彻底改变了固有的商业模式。游戏不单单要好玩，更要好看、更要商业化、快餐化、家电化、大众化。

任天堂不是白痴，它对索尼的行为自然有所警觉。在次世代主机时代，山内老爷爷之所以一再声称唯有N氏主机才算正宗，并非仅仅是为挽回玩家而作的蛊惑，更是试图把对手重新拉回到自己所熟悉的规则之下的一种手段。

只可惜索尼根本就不会去理睬任天堂的任何声明。如今电视游戏的规则和商业模式，是索尼掌握且游刃有余的，而其面对的市场，也远比任天堂所习惯的更为广大。因此当这个新规则被消费者认可之后，任天堂的命运也就注定了。

任天堂不愿遵循索尼的新规则，而旧规则又无力与新规则抗衡，在这种情况下，N64和NGC也就只能取得极为有限的成绩，而它未来的生存空间，也将被逐渐压缩和蚕食。

思变

到了2004年底，电视游戏竞争的一幕，在掌机竞争中又再次上演了。从习惯上来说，任天堂并不是一个擅长于对规则进行改进和完善的公司——尤其当这种改进和完善可能涉及到它既得利益的时候，它的态度表现得更为消极。

GB系主机所建立起来的掌机世界规则形成于15年以前，在当时的科技水平和市场需要之下，主机只需要以满足人们最低视听和娱乐需要为底线，所以它强调的是便携、电池续航能力以及较为坚固的构造。除此之外的所有需求都可以被忽视。然而在随身电子产品越来越发达的今天，尤其是当MP3、MP4以及移动DVD播放器等产品出现之后，以这种底线构架的便携式游戏主机已经越来越无法满足消费者的需求，这个规则下的市场也日益缩小。

但任天堂仍然对此不知所措。它把用户的流失归咎于消费者层次的下降和口味的庸俗化，却没有认识到自己的规则在新世纪里应当做何种调整与变革。

任天堂当然不是毫无理由地顽固。

和电视游戏的经历类似，任天堂的这种自信，建立在无数胜利的基础上，其中最后也是最重要的一场胜利，就是挑战索尼和万岱合作的产品：Wonder Swan。这场竞争的开始虽然让山内稍稍有些忙乱，但最后结果却给任天堂服下了定心丸，让它感到即便是索尼也不过如此。

现在看来，WS其实很明显是Sony借他人之手，试探任天堂反应以及市场规则的一种方式。

Wonder Swan是完全遵循任天堂掌机游戏规则的一个产品，甚至可以说是一个基于这个规则之下能被制造出来的最完美产品。WS的设计源于GBA的创造者横井军平，而继承横井先生理念的这个作品无论是外形、便携性，还是电池续航能力和机能，都远远超过了当时的GB系主机，加上索尼及其盟友的强力软件支持，它几乎应该是一个天生的王者。

带着这种优势的WS，在发售之初确实获得了很大成功，日本市场也曾短时间的一货难求，但WS最终还是未能在掌机领域分得一杯羹。任天堂利用自己的规则戏弄对手，在软件以及GBC的双重压力下，WS无论如何也无法逾越5%的市场保有量，只能在发售后不到2年的时间里就缴械投降。

WS的失利使得索尼最终认识到，要想在掌机市场里获得成功，跟着任天堂走是没有前途的，它需要改变，需要革命，需要新的规则。

突破

如果单把掌机局限在游戏这一个功能里，索尼无论如何也无法打破任天堂的枷锁。岩田只要动动嘴皮子，提醒一下软件商在GB系主机上丰厚的收益就足够了。索尼需要做的，就是搞清楚自己的长处和任天堂的短处究竟在哪里，以及如何通过一技之长来制定新的游戏规则。

显然，软件制约是必须被突破的关键，索尼必须找到一种方式，使得自己不会为软件商的要挟而困扰，同时又有利于自己建立垄断的壁垒。

PSP正是在这个基础上开始制定自己的规则。

索尼并不指望通过游戏软件便一把将GB系的主机打倒，这是完全不可能的。首发软件无论有多少、无论有多大，都无法同GB15年来建立起来的软件海洋对抗。所以PSP应当具备的，是要强的、游戏以外的功能，而拥有丰富音乐资源和三家好莱坞电影公司便是任天堂无法企及的优势。

因此我们不再看到消费者抱怨在PSP上没有游戏可玩——尽管任天堂的发言人不失时机地指出了这一点，相反的，我们看到了更多的玩家则在论坛上交流各种MP4转换软件的优劣、MP3音质的好坏，以及对MEMORY STICK DUO乐此不疲的撰写，和各商家大容量MSD紧急告罄的声明。

索尼试图通过PSP，完成传统便携式游戏机向掌上娱乐终端的转型，并以此为契机切入市场，吸引消费者从单一型向多媒体型流动，从而通过用户数量的优势来巩固自己的规则。

任天堂的宣传部门几次三番纠缠着PSP定位问题，又试图以电池的优劣来和DS做比较，但结果却适得其反。

与电视游戏主机竞争类似的，任天堂又一次被索尼的壁垒挡在了门外。

这一次掌机大战的胜负，实际上取决于两个不同市场的消费者数量，或者说，取决于有多少传统型玩家朝娱乐型方向流动。而岩田聪的任务也十分艰巨，任氏帝国的最后一块疆土决不能在他手里丢失。

面对这种情况，任天堂究竟应该怎么办？

跟风是几乎所有人都会立刻想到的方式。就在PSP上市之后三天，任天堂立刻宣布将在次年发售对应GBA SP的SD卡转换器，并提供播放MP4和MP3软件的支持，但这却未必是一个明智的决定。

也许岩田以为这多少可以起到牵制PSP的作用，但实际上效果却很有可能适得其反。SP本不是为多媒体而设计，无论是操控还是效果甚至包括容量，都难以同对手匹敌，即便能在更高级的DS上使用也显示不出任何的优势，就像世嘉在MD主机上硬要搭载一个32X来和次世代主机竞争一样，只能是自取其辱。

这种转换器的出现，给了PSP一个以自己所长痛击GB系所短的直接机会，而这种机会居然由自己来主动创造给竞争对手，不得不让人感到任天堂的管理层已经有点乱了方阵。

正如Wonder Swan的结局一样，GB系主机一旦被索尼诱惑而遵循了PSP的游戏规则，那么死亡也就可以预见了。

未来

PSP的目标是最终建立移动多媒体终端的规范，基于索尼在家电行业已有的影响力，它未来被击败的可能性并不大。同便携式DVD、MP4播放器相比，PSP更廉价、更轻巧，而兼容MSD的功能也使得它更方便使用。单就对应MSD播片这一项就可能吸引足够多的日本用户：日本的电视用户可以很方便地通过电视机内置的写卡器把精彩的深夜剧集写到MSD里，第二天再通过PSP在上班途中补看。而这便是唯有索尼才能做到的、完全依靠自身产品便能构架出的一个巨型网络。

对于竞争对手来说，这个网络的成功建立无疑是相当危险的，一旦消费者服从它，一切便要遵循索尼的规则。因此，唯一的选择，便是从现在开始就准备打破它。

那么未来的这个任务将会由谁来完成？任天堂？微软？

他们准备好了吗？

〔PSP诞生轨迹〕

●2002年末，索尼秘密研发手掌机的消息开始被一些嗅觉敏感的媒体披露；

●2003年5月14日，久多良木健在美国E3展前夕向全世界宣布了索尼即将发售便携主机PSP的消息，其挑战任天堂掌机专制的决心溢于言表；

●2003年末，索尼首次透露PSP的价格将不是问题；

●2004年5月，索尼在E3展上正式发表了PSP主机的外观实样，并宣布目前已有99家软件商加盟该主机；

●2004年7月，索尼召开PS祭，宣布加盟PSP的软件商数量已经达到123家；

●2004年8月，PSP的发售日成为人们关注的焦点，业界认为索尼将遵循“1·2·3”的规律，在12月3日发售该主机；

●2004年9月，PSP出展东京游戏展，但是索尼对于主机的发售信息绝口不谈；

●2004年10月，PSP的价格及发售日发表，而电池续航能力等疑问也得到了索尼的官方解答；

●2004年11月，索尼高层再次重申PSP将以低于成本的价格发售；

●2004年12月12日，PSP主机正式登陆日本，掌机市场的新战争由此拉开序幕。



↑池袋BIG GAMERA卖店门前的人龙一直延伸到了JR的地铁道内，场面的之壮观可见一斑。


↑为了给主机造势，久多良木康不惜亲临现场做秀。



↑长长的人流在早上依然没有缩短的迹象……


↑PSP货源紧缺的问题成为了唯一的也是最大的隐忧。

中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

2005年第3期
(统计时间2004年12月4日－12月18日)
本期截至统计日期共收到有效选票931张

最期待TOP15

近期玩家最想玩到的游戏

随着众多大作发售日的临近，本期最期待排行榜排名也发生了不小的变动。众多机战迷们期待的原创作品OG2终于正式公布了发售日——明年2月3日，正好可以用来在春节期间痛痛快快的玩上一把。凭借着FF和DQ在我国的号召力，有它们系列中的著名角色参加的桌面游戏也获得了不错的排名。尽管自SNK被收购之后，KOF系列是一代不如一代，很明显已经成了昨日黄花，不过SNKPLAYMORE重新制作的KOF94仍然得到了不少格斗迷们的期待。

1 ↑上期5




PS2 复活传说
■角色扮演 ■NAMCO ■2004.12.16

游戏主题歌GOOD NIGHT邀请的是老牌乐队EVERY LITTLE THING来演唱，并收录在其最新单曲“恋文”中。

512 计票

2 ↑上期6

PS2 GT赛车4
■赛车竞速 ■SCE ■2004.12.28



赛车游戏的颠峰之作，游戏中将有超过500种以上的车辆与50多条赛道供玩家选择，是编辑部内布塔的最爱。

471 计票

3 ↑上期4




GBA 超级机器人大战OG2
■战略模拟 ■BANPRESTO ■2005.2.3

为了纪念机战系列累计销量超过1000万套，眼镜厂商将于明年2月12日召开“超级机器人大战感谢会2005”。

455 计票

4 ↓上期2



PS2 最终幻想12
■角色扮演 ■SQUARE-ENIX ■2005年春



FF12制作人员为了充分发挥PS2上有限的机能，采用新的技术，使得只要用一半的多边形就能达到原来的效果。

442 计票

5 ↓上期3




PS2 恶魔猎人3
■动作冒险 ■CAPCOM ■2005.2.17

新增的角色风格系统使得游戏的可玩性再次提高，不同风格的成长方向能学会各自独有且特色及其鲜明的多种特技。

407 计票

排名	变动	机种	游戏名	类型	厂商	发售日	计票
6	↓上期1	PS2	幻侠乔伊2·暗黑电影之谜	动作冒险	CAPCOM	2004.12.16	399
7	→上期7	GC	生化危机4	动作解迷	CAPCOM	2005.1.27	363
8	→上期8	GBA	洛克人EXE5	动作角色扮演	CAPCOM	2004.12.9	351
9	↑上期11	PS2	极品飞车·地下狂飙2	赛车竞速	EA	2004.12.12	322
10	新上榜	PS2	勇者斗恶龙&最终幻想 in富有街特别版	桌面游戏	SQUARE-ENIX	2004.12.22	298
11	新上榜	GBA	游戏王DUEL怪兽 国际版	卡片游戏	KONAMI	2004.12.30	254
12	↑上期15	PS2	决战3	战略模拟	KOEI	2004.12.22	234
13	→上期13	XBOX	武装雄狮·联合打击	动作射击	TECMO	2004.12.16	222
14	新上榜	PS2	格斗之王94 RE-BOUT	对战格斗	SNKPLAYMORE	2004.12.28	155
15	新上榜	PS2	博德之门 黑暗同盟Ⅱ	动作角色扮演	SEGA	2004.12.22	137

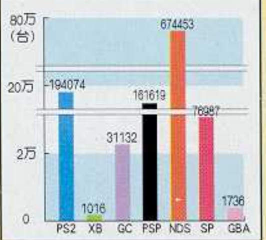





★榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：www.vgame.cn

GC版的机战终于正式发售了，新增的机体捕捉与部件破坏系统让人感觉这不是在玩机战，而是在玩SD。估计这次的机战GC销量好不了，也许这只不过是眼镜厂商为了吊PS2机战迷们胃口而耍的一个手段，相信不久之后就会有PS2版机战新作的情报公布了。再加上即将发售的OG2，感觉这两年机战系列是越出越快，机战饭玩都玩不过来，小小鄙视一下眼镜厂商。由于北斗突然心血来潮，在休息日接连看了两个通宵的“我和僵尸有个约会3”，结果导致DQ8进度被龙马超过并且遥遥领先；再被可恶的道化师狠狠摆了一道，估计迎头赶上的机会无限接近于零了。



日本硬件双周销量统计

伴随着NDS与PSP在日本的正式发售，新一轮的掌机大战终于正式打响。单从销量上看，在日本仅仅领先PSP发售10天的NDS要比PSP高出50多万，似乎具有明显的优势；不过现在这种局面是基于索尼将PSP的首批出货数量进行严格控制的策略。相信凭借PSP在性能上的绝对优势，两者肯定会有一场龙争虎斗。

本期统计时间：2004.11.29-2004.12.12

最流行TOP15

近期玩家玩的最多的游戏

MGS3继续占据榜首宝座，融合了不少FF要素的DQ8也得到了相当多中国玩家的支持。这次DQ8中又新增了不少有意思的系统，要玩得尽可能全面的话可得花上相当长一段时间了。本期游戏研究所中将会刊登110枚小金币全收集，隐藏迷宫以及更换服装等众多要素的系统研究，喜欢本作的玩家可得看仔细了。另外，也许是前段时间汉化小组公布了OG中文版的缘故，两年前的作品机战OG本期竟然还能再次登上排行榜……

排名	变化	机种	游戏	类型	厂商	发售日	计票
1	上期 1	PS2	合金装备3·食蛇者	谍报动作	KONAMI	2004.11.16	523
2	上期 5	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	角色扮演	SQUARE-ENIX	2004.11.27	497
3	上期 2	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	体育竞技	KONAM	2004.8.5	451
4	新上榜	PS2	波斯王子 武者之心	动作冒险	UBISOFT	2004.11.30	427
5	上期 3	GBA	王国之心·记忆之链	动作角色扮演	SQUARE-ENIX	2004.11.11	418
6	上期 4	GBA	口袋妖怪·绿宝石	角色扮演	NINTENDO	2004.9.16	402
7	上期 6	GBA	赛尔达传说·不可思议的帽子	动作角色扮演	NINTENDO	2004.11.1	381
8	上期 11	GC	幻侠乔伊2·暗黑电影之谜	动作冒险	CAPCOM	2004.11.18	337
9	上期 8	PS2	神乐传说	角色扮演	NAMCO	2004.9.22	328
10	上期 9	GBA	火炎纹章·圣魔之光石	战略模拟	NINTENDO	2004.10.7	301
11	上期 10	PS2	横行霸道·圣安德列斯	动作冒险	ROCKSTAR	2004.10.26	287
12	上期 7	XBOX	HALO2	第一人称射击	MICROSOFT	2004.11.9	255
13	新上榜	GBA	超级机器人大战OG	战略模拟	BANPRESTO	2002.11.22	187
14	新上榜	GBA	耀西的万有引力	动作冒险	NINTENDO	2004.12.9	145
15	上期 15	PS2	皇牌空战5	飞行模拟	NAMCO	2004.10.21	109

英国家用机游戏周间排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	上榜次数
1	极品飞车：地下狂飙2	PS2	EA	赛车竞速	2004.11.17	4
2	横行霸道·圣安德列斯	PS2	ROCKSTAR	ACT	2004.10.26	7
3	使命召唤：尖峰时刻	PS2	Activision	射击游戏	2004.11.16	2
4	超人特工队	PS2	THQ	动作冒险	2004.10.27	5
5	FIFA足球2005	PS2	EA	体育竞技	2004.10.12	10
6	波斯王子：武者之心	PS2	UBISOFT	动作冒险	2004.11.30	2
7	黄金眼：侠盗特工	PS2	EA	第一人称射击	2004.11.26	3
8	大逃亡·黑色星期一	PS2	SCEE	第一人称射击	2004.11.12	5
9	Pro Evolution Soccer 4	PS2	KCET	体育竞技	2004.10.15	9
10	HALO2	XBOX	MICROSOFT	第一人称射击	2004.11.9	5

有不少读者询问同一款作品，在本榜的游戏发售日与书中其他栏目中介绍的发售日为什么不一样。这里给大家解释一下，英国游戏排行榜中的作品都是欧版游戏，而书中介绍的欧美游戏基本上是以美版为基准的，所以两者发售日会有一定的出入。最近发售了不少优秀的动作与赛车类游戏，本榜有一半游戏都是新面孔。奇怪的是在美国红得发紫的HALO2名次下滑的比较快，竟然成了榜尾，下期不知还能不能顶住。

日本家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	勇者斗恶龙8·天空、大地、海洋与被诅咒的公主	PS2	SQUARE · ENIX	角色扮演	2004.11.27	686698
2	触摸瓦里奥制造	NDS	NINTENDO	触摸动作	2004.12.2	208977
3	超级马里奥64DS	NDS	NINTENDO	动作冒险	2004.12.2	202864
4	大都技研公式帕青哥模拟器吉宗	PS2	大都技研	战略模拟	2004.12.9	190816
5	机动战士高达 高达VS.Z高达	PS2	BANDAI	动作射击	2004.12.9	185419
6	马里奥聚会6	GC	NINTENDO	杂烩游戏	2004.11.18	69882
7	大众高尔夫 便携版	PSP	SCEI	体育竞技	2004.12.12	66559
8	洛克人EXE5 布鲁斯小队	GBA	CAPCOM	动作角色扮演	2004.12.9	65509
9	山脊赛车	PSP	NAMCO	赛车竞速	2004.12.12	61230
10	口袋妖怪DASH	NDS	NINTENDO	竞速游戏	2004.12.2	56900

怪物软件DQ8仍然牢牢占据着日版销量榜榜首，编辑部内北斗和龙马也都天天晚上奋战至两三点，玩得不亦乐乎。NDS与PSP分别有三款和两款游戏登上前十，马里奥与瓦里奥“两兄弟”，果然不负任氏所托，为NDS赢得了一个不错的开门红。PSP方面，尽管软件销量不及NDS游戏，不过考虑到两者硬件销量的对比，PSP的软件普及量反而要高于NDS。随着12月16号众多大作的发售，相信下期的销量榜会更加精彩。



■下期中国电玩榜奖品预告

DISNEY SQUARE ENIX

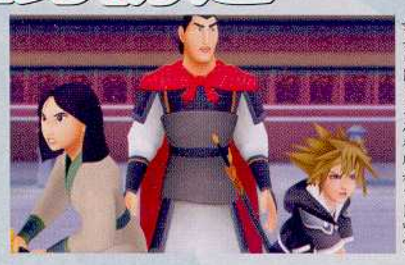
KINGDOM HEARTS II

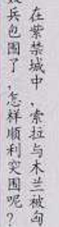
キングダム ハーツII

PS2	本刊译名：王国之心2			
动作角色扮演	SQUARE-ENIX	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

谜之少年的真正身份是……

"王国之心"是一款非常优秀的作品，在大受好评的同时其续作也受到了全世界玩家的关注，而续作中认识索拉的谜之少年更是大家关注的焦点，现在就来向大家介绍一些谜之少年的情报。在上面的图中，可以看到少年的朋友们，他们也是像索拉、利库和凯莉那样的青梅竹马吧？还是只是同一所学校的同学呢？看来他的朋友正在谈论某件事情，而少年则在一边思考，另外可以看到一个可爱的女生，她会是本作的女主角么？不知他的同伴们会在本作有怎样的表现，请期待我们今后的报道。





—在紫禁城中，索拉与木兰被匈奴兵包围了，怎样顺利突围呢？



—画面效果更带给人以极大的视觉享受。



原作中雪域决战的场景，木兰身陷危机！旁边木须龙的表情刻画十分细腻。

谜之少年是索拉的分身还是他的朋友？

虽然现在还没有公布谜之少年的身份，但从他对黑衣人说"决不会让你去找索拉！"的态度中，大致可以肯定他是索拉的朋友了，而且是那种可以为对方拼死战斗的朋友。但他们是在怎样的情况下相识的呢？为什么他也会持有KEY BLADE，而且还与索拉的KEY BLADE那么相像？虽然现在可以肯定谜之少年是本作的关键人物之一，但SQUARE-ENIX公布的游戏画面都是以索拉为主角的，而谜之少年应该也不是像果菲和唐纳德那样的伙伴角色。那么他会在游戏中扮演怎样的角色呢，他会代替索拉成为主人公么，还是游戏中的第二主角呢？或者像最终幻想7中的克劳德那样，他根本就是索拉在异世界中的分身或克隆体？现在关于他的信息还非常之少，估计只有拿到游戏之后才能揭开这些谜题了。



谜之少年使用双刀流

谜之少年在游戏中会使用两把KEY BLADE与敌人战斗，应该会有众多华丽的攻击方式。令人注目的是，他左手握着的KEY BLADE上系有前作中凯莉送给索拉的护身符，难道这就是索拉的那把KEY BLADE么？

索拉与谜之少年的关系是……

注意图中索拉左手所持的KEY BLADE，同样带有凯莉的护身符，难道说……谜之少年是索拉的另一人格么？从两人相似的身形、有着相同标志的武器以及同样可以使用二刀流这些方面看来，很容易使人产生这样的联想。



□文责/龙马







在第四次铁拳大会的决赛中败给三岛平八后，一八在三岛基地内又被风间仁打倒。当他恢复意识时，发现自己和平八已经被JACK-4的部队包围了……精彩的故事由此而正式拉开帷幕……





格斗对战	本刊译名：铁拳5			
	NAMCO	2005年春	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

新模式"铁拳ADV"登场！爽快地战斗吧！

NAMCO的招牌格斗游戏"铁拳5"又公布了最新的情报，这就是系列中一贯的原创动作闯关模式。与"铁拳3、4"中收录的"TEKKEN FORCE"不同，这个作品的原创模式定名为"铁拳ADV"。这个模式是以风间仁为主人公来展开故事的，玩家要操纵他在巨大的建筑物中前进，并要一人同时对抗多名敌人。本模式保留了"铁拳"系列一贯的爽快感觉，同时更加丰富了动作要素。游戏中的柱子与墙壁都可以被破坏，并且有着跳跃到更高的地方、悬挂在墙壁上活动以及2段跳等"ADV"模式特有的动作。





现在看来，这个模式中不仅是强调打斗，应该还会有很多复杂的地形和机关等出现，而且风间仁也可能会以恶魔姿态出现，还真的是很让人期待耶！



三岛一八

三岛平八的儿子，继承了恶魔之血。从「G」的围攻中逃脱之后，他决意复仇……

吉光

号召拯救世界的万字盗贼团首领，万流忍术达人。本次他却是为了复仇而来。



雷武龙

国际知名的香港超级警察。最近中国经常出现道场被踢事件，为调查他也来参赛。

李超狼

三岛平八的养子，一八的最大竞争对手。在上次被击败后他为雪耻日夜苦练……



朱丽亚·陈

由在铁拳四的战斗中她并没有能够拿回森林的数据，正失意时一封怪信悄然而至……

波鲁·菲尼克斯

自称宇宙第一的格斗家，但总不被承认。为了证明自己的实力，特地来参赛。



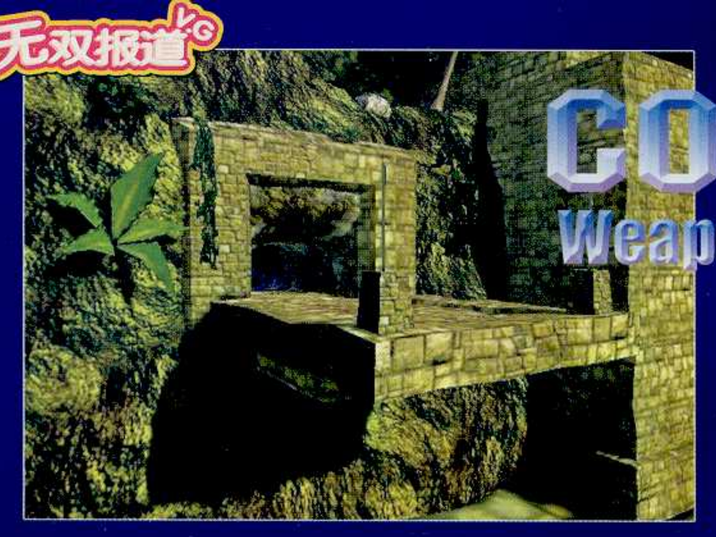
凌晓雨

为了拯救三岛家而四处奔走的女高中生，使用中国拳法的她本次也决定出战。

BRYAN·FURY

得到永久机关的复制人，在给了万字团沉重打击后来到了铁拳大赛……

□文责/无无



CONSPIRACY
Weapons of Mass Destruction

英国著名游戏发行商Oxygen Interactive最近宣布了一款由开发过GC版“高级战争”等作品的KUJU娱乐公司制作的全新FPS大作。游戏将同时在XBOX、PS2以及PC上发售，不过目前只对应欧版。

XB	本刊译名：阴谋 大规模杀伤性武器			
第一人称射击	Oxygen Interactive	2005年3月	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	欧版	1人	审查中

赌上自己的性命，发誓消灭恐怖分子

托去年伊拉克战争的“福”，“大规模杀伤性武器”这个词语现在已经成了人所共知的一个专业术语。不过这次的游戏可不是让玩家指挥千军万马来一场现代化的大规模战争，我们要扮演的是一名代号为Cole Justice的联邦特工。由于一个代号为“Hydra”（希腊神话中的九头怪蛇）的政府组织私下制造大规模杀伤性武器，并将其卖给世界各地的恐怖组织，从而对世界的安全构成了严重的威胁。为了排除这一威胁，维护世界的稳定，主角Justice只身承担起了这一重担。

由于敌人的魔手已经伸向了世界各地，所以在游戏中Justice的足迹将遍及全球，包括冰天雪地的北极圈，以及反恐游戏中的著名舞台——美国新墨西哥州的阿芝台克人废墟（Aztec Ruin）等众多场景。作为一款标准的FPS游戏，各类手枪、冲锋枪、狙击枪甚至是火箭筒等武器都将在游戏中悉数登场，联邦特工中精英分子的主角自然能对这些武器驾轻就熟（不知敌人是不是也是AK47的标准恐怖分子装备）。



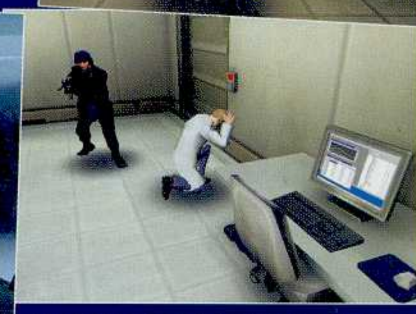
↑虽然绿色迷彩装非常适合在热带丛林中掩护自己，不过主角身上这套服装似乎寒碜了点吧？

世界已经不再安全 和平需要你来守护





→敌人基地的入口隐藏的相当偏僻。

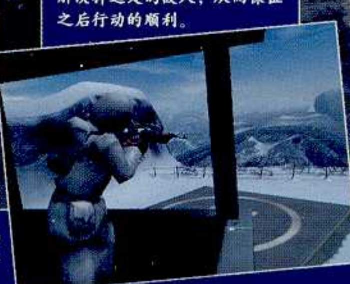


↑反恐类的游戏中自然少不了解救人质这样的经典要素，场景也多是设定在建筑物之内。

杀人不眨眼的敌人们 给世界带来无尽恐怖

横扫一切拦路之敌



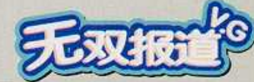


↑从现在所公布的图片来看，游戏离正式完成还有一段时间，画面上还有相当的改善空间。

↓事先隐藏在高台上用狙击枪解决掉远处的敌人，从而保证之后行动的顺利。

处处危机的热带雨林 天寒地冻的北极雪原

□文责/北斗









WILD ARMS® the 4th Detonator

SCE的狂野系列的最新作品，副标题起得倒是很有气魄。本作中将会有很多的新要素加入，尤其是将强化动作性和冒险性。新作到底将会有一个怎么样的进化呢？下面就让咱们来一起看看吧。



PS2	本刊译名：狂野历险 四度引爆			
角色扮演	SCE	2005年3月预定	价格未定	记忆未定
	DVD-ROM	日版	1人	审查中

STORY

已是上次大战结束后的10年了。

法鲁盖亚在战争中遭受了重创，战后依旧持续着混乱。荒废的国土上弥漫着不安的情绪，人类文明在退化，魔兽越来越多地出现，使这里成为了一片危险地带。在这个世界里，为了财富和名声而在城镇之间到处流浪冒险的人被称作“旅行鸟”，这些冒险的鸟儿有时会遭人蔑视，有时又会受人崇拜，他们过着漂泊而浪漫的生活。作为一名旅行鸟，主人公久多也在进行着他自己的冒险。只是，他还不知道，那摆脱不了的宿命正在悄悄地进入他的生活……一场席卷整个世界的大战将不可避免地到来，作为一只“旅行鸟”，他将何去何从呢？

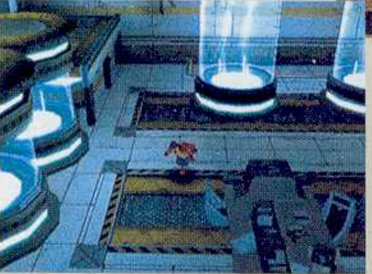
在荒废的世界中进行着冒险的少年们的故事！

本作副标题中“detonator”的意思是起爆剂，结合本作加入的众多新要素就不难联想到其将在系列的作品起到起爆剂作用，看来SCE还是对本作下了很大力气的。狂野系列的特征就是变化无穷的迷宫，其纯粹的RPG风格也使其拥有很多拥护者。不过本作将会有一个革命性的变更，那就是动作要素的加入。角色在移动时可执行的动作要比以往增加很多，感觉在移动的时候游戏更像是一个冒险游戏。动作要素的加入不仅使游戏显得更加丰富，也使很多机关都可以用动作来打开，游戏的表现形式也就更加丰富了。配合动作要素的增加，游戏中的一些地方会出现“!”或“?”的标记，一般“!”表示重要的线索，而“?”则表示有谜题，在游戏中发现这些记号就要好好调查。此外游戏中也存在着超能力这样的设定，发动后主角的动作速率将会变为通常状态下的1/4，在一些需要慢速通过的谜题中将会起到作用，此外还能发现隐藏的道具，在游戏中要好好利用。

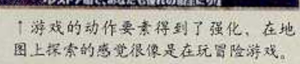


↑丰富多变的迷宫一向是本系列的特点，相信本作中这个特点也会得到保留。

↑游戏的动作要素得到了强化，在地图上探索的感觉很像是在玩冒险游戏。



↑游戏的故事情节依然会保持系列的一贯风格，相信不会让老玩家失望吧。





游戏中性格分明的角色们



久多·马维里库

[声：白石凉子]

游戏的主人公，不过年龄才只有13岁，的确是太小了。不过似乎对神秘的机械ARM非常了解，能熟练地使用这个机械。

由莉·阿托雷蒂

[声：川澄绫子]

非常开朗且心地善良的15岁少女，且有着强烈的好奇心。她也能够使用那些神秘机械，只不过是和主角比起来有些不一样而已。

阿鲁诺·G·维斯肯斯

[声：高桥广树]

长着漂亮面孔有着灵活头脑且口才极好的18岁青年，不过却是个软弱的家伙。虽然他也整日冒险，但却从没有碰上过什么危险场面，悠闲地进行着他的冒险。

拉库鲁·阿普鲁盖特

[声：生天目仁美]

说话非常狠让人觉得很难靠近，但实际上是个很会照顾人的姐姐。19岁的年龄在这个游戏中也算是比较大的了，经常在冒险中起到决定作用，并且是剑术高手。

与不知名的对手来场中国功夫的较量



IRON PHOENIX

XB	本刊译名：钢铁凤凰			
	Sammy Studios	2005.2.22	49.99美元	记忆容量未定
对战格斗	DVD-ROM	美版	1-16人	审查中

"钢铁凤凰"（Iron Phoenix）是一款由我国台湾昱泉国际和日本著名的Sammy公司联手打造的一款对应XBOX LIVE联机系统的3D多人格斗对战游戏。在2004年的E3展中，本作获得了由TeamXbox评定"Best of E3 2004"三个奖项中的"最佳创新游戏"（Most Innovative）奖。这也是第一款在E3这种国际游戏大展中获得殊荣的"Made In China"的游戏。

游戏中有着非常浓烈的东方色彩，无论是可供玩家选择的角色，其各自对应的武器与格斗技巧，甚至是游戏中的众多场景都会让中国玩家倍感亲切。为了在游戏中真实再现中国武侠中所独有的打斗风格，厂商在开发本作时使用了大量的动作捕捉技术；再加上之前昱泉开发PC版"流星蝴蝶剑.net"所积累的相关经验，相信最后的实际动作效果会相当不错。

本作最大的特色就是对XBOX LIVE的支持了，游戏允许利用XBOX LIVE的联机机能支持最多16名来自世界各地的玩家展开一场激烈的格斗战。玩家可以互相组成团队展开厮杀，或是来场单对单的较量。

巾帼不让须眉 真刀真枪比比看

↑游戏中可供玩家选择的角色多种多样，来自东西方游戏世界中的各种经典职业都能在游戏中找到，目前公布的造型之中，除了旁边这几位，还有一名老年中国籍武术家。此外，包括刀、剑、枪、斧、锤、钩、杖等在内的九大类武器随职业不同也有所区别。

游戏场景相当之大

↓目前厂商公布的两个舞台，一个是龙之谷，另一个则是著名的万里长城。前者是一个由悬崖峭壁所包围而成的大型峡谷，峡谷之中有一座巨型的龙形雕像。而蜿蜒于崇山峻岭之中的长城及其上的众多机关也让人印象深刻。



←游戏中的操作非常简单，利用简单的组合|就能产生丰富的招式。每个角色都拥有生命、精力以及内力三条槽，内力槽会随着玩家攻击对方而增长，蓄满之后就可以发动威力强劲的特技。

用锐利的刀锋将对手彻底终结！

↑在游戏中按右摇杆的话可以锁定敌人，之后视点就能随之自动切换。

十八般兵器哪一样是你的最爱！

←与所选角色的职业类型相比，在游戏中，玩家更加需要借重于手中所使用的武器。

□文责/北斗



PS2	本刊译名：恶魔猎人3 但丁的觉醒			
动作冒险	CAPCOM	2005.2.17	6980日元	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	审查中

枪剑合璧，展开恶魔猎人的华丽冒险！


→维吉尔·本作的核心人物。

就在前不久，继美版之后，CAPCOM旗下的新生著名动作游戏系列之一的“恶魔猎人3”也终于正式公布了日版的发售日为明年2月17日。秉承了系列的特色，尽管有着初心者向的难度设定，本作的硬朗风格仍然不会改变，而且难度上将会比2代更高，喜欢挑战高难度游戏的玩家们又有事可做了。也许是因为游戏中的大多数场景都在中世纪的欧洲古堡中展开，业界曾有人用哥特式风格来形容本作——当然，这里指的可不是游戏里的建筑风格，而仍旧是用来形容本作的硬派。


↑但丁将两名手执镰刀的敌人阻挡在外，对方的物攻不可小觑。


↓亮光一闪，威力强大的剑技轻易就将敌人透体穿过！

由于在DMC3中，但丁身上可以装备最多4种的武器，并且能够在战斗中随时切换；因此灵活运用不同种类武器的特性，将其攻击方式加以合理组合就可以形成威力相当强大的连击。

CAPCOM在本作中聘请了“真女神转生”系列的著名日本人设画家金子一马来为但丁与其兄长维吉尔绘制了新的形象。


↓魔力攻击仍然存在，这一招看起来应该是对敌单体的攻击魔法。

↑对付这种空中飞行的敌人，最好尽快冲上去使用接近战迅速解决。

LADY

本作的女主角，是一个以退魔为生的恶魔猎人。出于某种未知的原因，她憎恨一切恶魔及其相关之人；然而但丁却是个例外。

兄弟间的生死对决

作为主角除魔猎人但丁的孪生兄长，维吉尔是由斯帕达和人类女子所生。其本人极度追求美感，坚持只用日本刀作战。一年前消失后突然率领大批魔物出现在但丁面前。这段时间之中在他身上到底发生了什么变故，使得昔日的手足兄弟如今非得要兵刃相见？



←打败敌人后，由敌人的魂魄结晶化所形成的道具，可用来回复但丁的魔力。



→同样可用于回复魔力，但由于是用炼金术合成的物品，所以效果大增。

与但丁相逢在明年初春！

在本作中，敌人将变得更加强悍与凶残，并且还能够使用强力武器——因此，即便是身为最出色恶魔猎人的但丁，在面对它们时也得打起十二分的精神来应付。期待在不久之后我们就能够正式在游戏中见到但丁帅气的身影。





文责/北斗



光明力量战士的全新冒险故事即将拉开帷幕！

继承SEGA名作“光明力量”血统的模拟角色扮演类游戏“光明力量NEO”又有新情报公开了！其中包括有游戏系统、流程介绍，以及对作品制作人下里阳一先生的特别采访。精彩报道不容错过，“光明”系列FANS必见！始于MEGA DRIVE时代的“光明”系列一直受到广大玩家的喜爱与关注。这次在PS2上推出的新作，将会有怎样的表现呢？



↓游戏中武器有双手剑、单手剑、法杖、弓箭之分，要根据情况合理使用。





↑这就是游戏中我方的大本营。战前一定要在这里进行各种准备，包括参战队员选择及目的地的确定。

光明力量NEO游戏基本流程一览

城镇	本阵	战场	章回结束
◆使用各种方法收集相关情报 ◆进行武器、道具的买卖与鉴定 ◆人物角色的育成	◆目的地确认 ◆选择参战同伴	◆与怪兽展开战斗 ◆获得道具 ◆人物升级 破坏「MONSTER GATE」	

玩家首先要在城镇中收集有用的情报，之后在营中确定参战阵容，最后就要到野外战场与怪兽们进行战斗了。新作的战斗部分，除了可以获得道具、装备以及任务获得经验值升级之外，最值得注意的一点就是，需要找到并破坏位于地图某处被称为“怪兽之门”的装置。



↑游戏中可以直接控制的角色只有主人公马克斯一人，其他人物交由电脑负责。

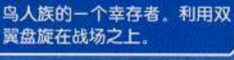
发挥伙伴的能力同样不可忽视！

在新作“光明之魂NEO”中，作为主人公得力助手的每一名同伴，他们的作用同样不可忽视。各个伙伴角色都有着自己独特的能力。有擅长冲锋陷阵、战斗在一线的战士，也有得意于负责后方支援的援护型角色。清楚、准确地记住每个伙伴的能力，依照具体情况，选择适当的队员、合理地进行编组，对于顺利地取得战斗的胜利是至关重要的。此外，主人公究竟使用何种武器参战，也必须要进行深入缜密的思考。在充分了解和掌握对手具体情况的基础之上做出最为合理的选择，往往会起到让战斗向有利于己方方向发展的关键性作用。

依照光之力的引导 光明的战士们



马克斯 主人公
在雷之国长大的少年，不顾父亲的反对，独自一人踏上了修行的旅程。等待他的将会是怎样的冒险呢？



芙莱亚
鸟人族的一个幸存者。利用双翼盘旋在战场之上。



盖亚
主人公马克斯的父亲，圣域守护团团长，诚实的男人。



瑞贝卡
拥有不可思议力量的世界三大贤者之一，雷之国的统治者。



马里埃鲁
古拉哈姆的女儿，尊崇父亲的她也踏上了骑士之道。





阿达姆
忠实守护光之圣地的守护者，始终恪守自己的职责。



多琉
神龙族少年，在“创世神话”中也有着活跃的表现。



拉伊诺斯
使用双拳作为武器的巨人族男子，性格十分豪爽。



古拉哈姆
勇猛的战士，同时也是国境骑士团的团长。



巴隆
嘴皮子闲不住的狼人巴隆在战斗中是个十分得力的助手。



梅莉尔
父母在战争中双双亡故后成为孤儿，由马克斯的父亲带大。



奇基蒂塔
可爱的女性兽人，不太擅长战斗的她却十分精通回复魔法。



克莱茵
出生在炎之国度艾拉诺拉的年轻战士，擅长使用弓箭。

创造自己的主人公，编织独一无二的故事！

本作的主人公马克斯可以装备和使用四种不同的武器。这四种武器会分别对应不同的攻击类型：近距离攻击、远距离攻击、魔法攻击等。另外，角色在装备不同种类的武器时，除攻击力、攻击范围等要素有所不同外，还会对防御效果产生不同的影响。如何才能够发挥出最佳效果，达到最优秀的攻守平衡，我们可要好好地动一番脑子了。主人公在战斗中可以同时携带多种武器，并且能够根据不同情况在它们中间自由地进行切换。根据随时变化的战事，及时调整、制定最为合理的战术，对任何人来说都不能不算是一种挑战啊！



←即使是同一种武器也会有种类上的区分



←在战斗中可以自由切换使用不同的武器。

追求攻击力，防御无视 双手剑 战士TYPE

作为获得强大攻击力的代价，装备双手剑以后人物将无法使用盾牌等防御装备。另外，由于重量过重，在攻击速度方面也存在一些问题。不知这几点不足是否能够通过强化得到改善呢？



↑双手剑的魅力体现在强大的攻击力以及广阔的攻击范围。的确，看上去就很有魄力！

攻守兼备，平衡性优秀 单手剑 剑士TYPE

游戏中唯一一种可以配合盾牌使用的单手武器，攻守平衡。虽然在攻击范围上稍逊一些，但是由于可以同时装备盾牌，在防御方面得到了一定程度的补偿，因此比较适合初级玩家使用的。



↑手持单手剑的勇者！看上去很不错哦，攻防平衡出色，确实是很顺手的武器！

连续性较弱，注重单发攻击效果 法杖 魔法师TYPE

法杖将是魔法师不可缺少的重要武器。虽然在连续打击上比起剑系、弓箭系武器有所欠缺，但是在攻击力及攻击范围方面却毫不逊色。随着角色法力及MP的增长，将能够发动更加强力的魔法攻击！



↑不同的法杖将对应不同种类的魔法，在使用前一定要确认好哦！

瞄准敌人进行远距离攻击 弓箭 弓箭手TYPE

可给予对手远距离打击。相对其他武器而言，劣势在于可携带箭支数量的限制及较低的攻击力，还会出现攻击一个对手引来一群敌人的情况。陷入混战将非常不利，使用弓箭时一定要特别注意！



↑距离敌人较远时使用弓箭进行攻击，等他们靠近后不妨切换为剑系武器。

角色设定

●西山 优里子





西村优里子出生于法国的巴黎，由于父亲工作的关系，她的少女时代大半都是在海外度过的。西村一直对漫画有着极大的兴趣，并坚持着练习与创作，在第43回“少年magazine”的漫画大赏中，她获得了新人漫画赏，之后开始在“周刊少年magazine”上开始了“Harlem Beat”（全29卷）的连载，这部热血少年篮球漫画一经推出就引起了一阵热潮，至今在漫画爱好者中还有着极高的人气。她的最新作品是“DRAGON VOICE”（全11卷）。

怪物设定

●玉木孝美



玉木孝美是世嘉的招牌画师，自MD时代开始就曾为“光明与黑暗”、“光明力量 众神的遗产”等大作进行角色设计，近年GBA上的“光明之魂”系列、PS2版的“光明之泪”也都采用他作为怪物设定。他的画风充满了幻想风格，笔下人物华丽柔美，与“光明”系列的特色十分相符，因此受到了玩家们的一致好评。



剧本监修

●和智正喜



和智正喜既是一名小说家，也是一名游戏剧本作家。他的小说处女作为1989年出版的“感伤的再会”，代表作则是“银腕轮由莉”、“假面骑士 诞生1971”等。在游戏方面，“光明力量 众神的遗产”（MD）、“光明力量 暗黑龙复活”（GBA）、“波波洛库洛伊斯物语”（PS、PS2）等名作的剧本都是出自他的笔下。在2005年3月号的讲谈社杂志“MAGAZINE Z”上，将会开始连载由他原作的漫画版“光明力量 NEO”。

音乐制作

●鹫巢诗郎

鹫巢诗郎曾经为CHEMISTRY、MISIA、平井坚等人的乐曲做过编曲，并曾为很多CM、电视剧、电影、动画、游戏等制作过音乐，是在各方面都相当活跃的乐师。由他参与制作的“新世纪福音战士剧场版”（97年）的原声CD曾经创下过惊异的畅销纪录。在PS2版“光明之泪”之后，他成为了“光明”系列的主力音乐担当。



□文责/布塔



TORK

PREHIS TORIC PUNK



XB	本刊译名：托克 史前朋克			
动作冒险	UBISOFT	2005.1.11	19.99美元	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1人	全年龄

在恐龙的世界之中做一回史前的“牛仔”!!

这款游戏的开发过程，可以说是颇为曲折。原本这款游戏是由法国一家只有17人的独立小型游戏开发工作室Tiwak制作，然而其代理商微软却在中途突然决定撤销计划，使Tiwak陷入了进退两难的地步。好在随后育碧对本作的后续开发表示了大力支持，从而使开发进度可以顺利进行下去；作为交换条件，Tiwak加入了育碧公司。

对于这次的合作，双方都表示相当满意。Tiwak是终于找到一个满意的雇主，可以继续开发游戏；而育碧公司则是又收罗了一批实力雄厚且经验丰富的一线游戏开发技术人员了。



↑身披坚硬装甲的犰狳同样可以对敌人发动威力强劲的攻击。

↑后面是拿着巨大板斧的敌人气势汹汹的在追击，我逃……

这次要救回的终于不再是公主

本作的剧情比较老套，就像许多童话小说中的开头一样——由于某种原因，邪恶的大魔法师指挥其爪牙们摧毁了主角托克所在的村庄并且虏走了他的父亲。尽管对一个小男孩来说拯救世界的使命过于沉重，然而，为了替死去的村民们报仇，为了救回自己的父亲；拥有变身能力的托克毅然踏上了这条充满危险的艰辛之路，穿梭于遥远的远古时代之中，将历史的车轮拉回正轨。很俗的故事设定，不是吗？不过本作出彩的地方不是剧情，而是在各个风格迥异的时代之中展开的新奇冒险，当一回远古的朋克怎样？



从虫豸到恐龙 一切生物都是敌人?

游戏中将会遇到各种各样的敌人，从喜欢发动“虫海战术”的小昆虫，到以队列展开进攻的旗鱼，再到我行我素的大个恐龙，都各有特色。好在对方毕竟脑容量有限，行动模式固定，托克不用花多大气力即可轻松搞定对方。

傻大个恐龙有啥可怕?看我七十二变!!

托克的特长之一就是变身能力，分别可以变成力大无比的雪人，皮肤坚硬的犰狳以及动作敏捷并且可以飞行的鼯鼠。游戏中托克将在各种不同的时代之中展开冒险，有恐龙横行的史前时代，人类初成的石器时代，甚至包括科幻小说中的机械所主宰的世界等等。在冒险的途中，托克可以利用手中的骨制套索对付遇到的各种敌人，或许还能用它制服一头大恐龙拿它当交通工具使也说不定。玩家将会面临众多极为恶劣的环境，有铺天盖地的雪崩，大型的火山爆发，冰冷无情的机械世界等。对付敌人也许我们可以凭借力量将其打倒，但面对大自然的恐怖威力时，还是能有多远就躲多远的好。



破坏一切!拦路者杀无赦!

游戏中的场景非常之大，比如史前时代就包括四个大型舞台，它们分别是沙漠，火山，森林以及雪地——很经典的动作游戏舞台设置。而且在每一关中玩家的任务也都非常简单，那就是尽可能多的消灭敌人（包括石块等一切无生命的障碍物）以及搜集各种道具。和现在流行3D游戏中的自由视点不同，在本作中大多数情况下采用的都是固定视点，不过在有宝物的地方能够自动切换，这点设计对玩家在寻找宝物的时候还是比较方便的。



□文责/北斗

块魂2



今年春天发售的这个游戏想必会给很多追求新奇的玩家以很深印象的吧？现在时隔一年，这个全新类型的概念游戏公布了续作的情报，这次会给大家带来哪些新的感受呢？



本刊译名：块魂2～大家都喜欢的块魂(暂定)			
NAMCO	2005年春	价格未定	容量未定
DVD-ROM	日版	1-2人	年龄审查中

这次王子面临着怎样的难题呢？

NAMCO的性格派动作游戏“块魂”近日发表了新作的消息，发售日将在2005年春，目前开发度在30%左右。

今年3月发售的“块魂”以其独特的构思和轻松的游戏气氛吸引了很多人的注意，其动听的BGM和性格丰富的人物也一时成为人们的话题。这次的续作相信仍会保留原作的特色，开始时只能用块滚一些小东西，在后面的关卡中依然可以滚那些高楼大厦甚至海岛等东东，玩起来依旧是十分有趣。

此外，本作中还会加入多种不同的过关条件。像前作有滚出规定大小以上的块和卷入指定的东西等胜利条件，本作将在这个基础上加入对卷的物品的数目限制等条件，使得游戏更加有趣。此外游戏中还会有其他的新条件，期待游戏在系统上能给大家一个惊喜。

小王子



↑还有在教室里和老师捣乱的课题，教室一片狼藉。

←块也会乖乖地听课？？真不知道哪个学校会收这样模样古怪的学生。

滚来滚去的全新游戏类型



←赛车比赛也要滚！看来这就是块滚得还不够大，卷不进摩托车反被人家撞。

新作中最重要的模式就是“1P模式”，模式开始时只有1个FANS，随着玩家逐渐满足FAN的要求，FAN会越来越多，最后堆满整个广场。玩家可以在广场中来回行走，完成FAN提出的课题。课题有很多，包括在糕点屋中、赛道上，还有在教室里和老师捣乱，以及在动物园里卷动物们。看来会是一个很有挑战性的模式。

游戏的主人公依旧是小王子，虽然在前作中用块的力量成功地恢复了往日的朗朗星空，但仍没有任何架子，待人平和，看来他还真的很有英雄气质，只是不知道这次他又要面临什么难题呢？而前作中无端地毁坏了星空的国王在危机得到缓解之后依然稳坐王位。而且脾气没有任何变化，其无比的威严使得他王族中的地位没有丝毫下降。在这之外，他的性格也逐渐加入了宽容与慈悲的元素。不知道本作还会不会有新人物出现呢？

此外游戏中的王样道具依旧分为头、颜和身体用3种。只不过一改前作中只能装备1种的规矩，本作中可以同时装备多种道具，而且道具的数目也会增加，看来真的很令人期待。



←参加赛车比赛的块块选手？看着真是比较怪，希望不要把汽车都卷进来就好了。



看我赛道上的块块之魂！敢与现代机车试比高！！

□文责/无无

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

12月5日 ▶▶▶ 12月19日



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色



布塔 编者论派 ●竞速赛车派 在速度中追求极致



洛克人X8

MEGA MAN X8



PS2	CAPCOM
	动作游戏
DVD-ROM	2004年12月7日
美版	110KB
1人	6岁以上

正统洛克人X系列的最新一作，依旧采用了与前作一样的2D形式3D画面的表现手法。多名可使用角色的加入大幅提升了游戏的乐趣。

正如预料的一样，这款“洛克人X8”又是一款“菜鸟杀手”级作品。虽然游戏画面很华丽，紧张刺激的游戏过程使你根本无暇去欣赏那华丽的图像。游戏难度不低，那些大块头的家伙自不用说，就连不怎么起眼的小杂兵都能造成很大的伤害，难道洛克人是纸糊的吗？3名角色间切换系统很有意思，个人感觉这对于提高游戏整体乐趣起到了很大的作用。

虽然评价一般，但我却认为本作是一部值得骨灰级玩家挑战的优秀作品。游戏的画面风格较之前作有了一些改变，总体感觉变得清爽、自然了许多，这样能够让对高难度动作游戏苦手的我在体验本作时，投入更多的兴趣。而且更换MEGAMEN和ZERO以及AXL的设定依旧存在，使用时手感大不相同，带来的乐趣也有所区别，这一点是值得肯定的。

洛克人X系列的正统续作，屈指算来竟然已经到了第8部，眼瞧着10个手指就快不够用了。比起EXE系列，个人还是比较喜欢X系列，爽快、激烈的动作游戏类型才更适合洛克人。与前一代作品相比，本作在图像、音响方面没有太大的改进，在多名角色间进行切换的设定仍有保留。游戏难度比较适中，不知道是否是因为CAPCOM为了能让更多人接纳洛克人，而有意“放水”呢？打个8分，还算合理。

看来我也能够慢慢去接受这样3D画面的洛克人了。CAPCOM的制作水平是没有必要去怀疑的，只是让我马上放下以往所形成的对于洛克人的认识，改去接受一种全新的形式，实在是有点难过。个人总是觉得与2D的洛克人相比，本作在紧张、刺激方面显得稍弱，好在操作、人物都没有太大变化。事物需要发展，这个道理我是懂的，同时真心希望洛克人的传奇能够继续！



复活传说

テイルズ オブ リバース



PS2	NAMCO
	角色扮演
DVD-ROM	2004年12月16日
日版	80KB
1人	全年龄

NAMCO旗下王牌RPG系列最新一作。与系列以往作品相比，最吸引人的地方就在于那波折的剧情了，而这也正是该系列的独到之处。

“传说”系列的最新作，2D漫画式的人物风格体现了该系列重视人物细部描绘的特点。作品特有的温馨感依然如故，类似短剧的演出，丰富多变的内容，可以让玩家更快地融入游戏的世界之中。全新的战斗系统相当考验玩家整体的战略思想。再加上成熟的武器成长系统和十分体贴的战斗讲解，本作绝对精彩，值得大家细细品味。

可以看出NAMCO在本集传说新续本中确实增加了不少新要素。其中给我印象最深也是最直接的莫过于战斗系统中的三线变化。在RPG游戏中本人对传说系列较为倾心的原因之一，便是战斗部分爽快的打击感，而三线设定的变更使得我方攻击变数大大增加，也使得玩家把握整体战局变得更难。此外，新增的圣兽设定让我略感不适。

战斗系统改为了三线，感觉有些“复古”的味道。个人对于这种切换变线的作战方式并不很适应，本来就很紧张即时的战斗，如今需要考虑的事情就更多了，难免会造成混乱。战斗中NPC同伴只能使用我们预设的四个技能，从之前传说系列玩过来的话还真觉得有些别扭。不过本作取消了TP的设定，打破了特技使用的限制，一下子使节奏和爽快感都获得提升。

NAMCO著名传说系列的最新作，与系列以往作品相比，除继承了众多传统要素之外，游戏在很多方面都做出了调整和改进。战斗方面，由原先的单线LMB进化为三线系统，一下子提升了激烈程度。此外还有十分体贴的战斗之书系统，手把手地领着初学者入门。至于最重要的剧情部分，只有真正爆一次机才有真正的发言权，我就不在这里多嘴了。



彩京射击精选集Vol.2 战国ACE&战国之刃

彩京シューティングコレクションVol.2 战国エース&战国ブレード



PS2	TAITO
	射击游戏
CD-ROM	2004年12月2日
日版	60KB
1-2人	12岁以上

尽管“打包”的做法让人抵触，但如果彩京射击精选集还是值得关注的。不为别的，就因为这两款游戏实在是太经典了。喜欢怀旧的玩家不容错过！

彩京的射击大作终于尽数登陆PS2。当年在街机厅拼命投币换来的身手如今在家用机上再次得到了施展的机会。游戏的品质就不用多说了，完全移植对于PS2来说并不值得夸耀。虽说是多年前的作品，不过这样纯粹射击游戏在当今实在不多见。仅仅使用三个按键就重新找回了久违的乐趣，这款游戏用做怀旧是很不错的选择，强烈推荐！

当年街机上比较经典的射击游戏，本款合集作品的推出倒是能令我挽回一些当年在街机上未能尽兴的遗憾。本次推出的合集最大的优点在于：其一，画面与游戏手感原汁原味；另一个就是可以按“选择”键随便续币（不花钱好爽！）。游戏非常适合有着十年以上玩龄的老玩家，大家聚在一起共同怀念过去美好时光，该会是怎样一番景象呢？

游戏确实不错，但可惜又是炒饭作品。于玩家来讲只不过又多了一次向“彩京”这二字致敬的机会罢了。不过如果当年错过了这两款游戏，不妨借此机会补上一课。自此，彩京的STG基本在PS2上出全了，我们不妨再以这种方式来缅怀已经逝去的，曾坚守在射击游戏阵地上的最后厂商。这个充满了怀旧意义的合集的推出，令人再次感叹业界的沉沦兴亡。

感觉一下子被拉回到小的时候，那时最爱趴在机台旁边看着高手驾驶飞机躲过密密麻麻的子弹，真的好兴奋！相信不少人也都有过这样的感受吧。恐怕这也正是TAITO推出此款游戏的目的。不用去过多评价2个游戏的种种，单是那久违了的感动，就是一份珍贵的赠物。顺便说一下，到目前为止，似乎所有的彩京游戏都已经在PS2上出过复刻版了。



银河战士 PRIME2 回声

METROID PRIME2 ECHOES







GC	任天堂
	动作解谜
DVD-ROM	2004年11月15日
美版	——
1-4人	13岁以上

继承前作的高素质，充分显示GC硬件水平。游戏中黑暗、光明两个世界的设定十分吸引人。在人气不济之时，本作的推出也算是给了GC一剂强心针。

“回声”继承了前作出色的设定，画面和音乐的表现是现今GC游戏中最出色的。让人头痛的依旧是游戏毫不妥协的难度，这让本已抵触主视点游戏的小沛更感昏天黑地。游戏中属性的设定堪称绝妙，对于玩家的操作提出了较高要求。虽然小沛对这个游戏略感苦手，但仍然要向大家推荐这部融合了ACT、AVG以及FPS等多种元素的大作！

FPS强作，也是任天堂在欧美市场主推的游戏。倘若萨姆思兰再不出点彩，那GC在欧美可是真的没有咒好念了。“回声”的品质还算是不负众望，全新的黑暗与光明双重世界的设定虽不能说令人耳目一新，但投入感确实较以前有所加强。对那些反感解谜、跳跃等复杂动作的玩家来说，本作浓重的任氏动作游戏风格将仍然会成为不小的挑战。

真的很好玩，其实我是想给10分的，但游戏中的一些特效稍微简陋了些，比如一些光芒溅射或者残像的处理，从远处看很华丽，但离近了就会发现其实只是一些十分简单的色块。客观点说的话这个是要扣分的。如果你不是很在意这些画面细节之处的话，那整款游戏几乎就可以说是完美的了。难度、解谜、对玩家操作技巧以及思维方式的考验，都无愧于“杰作”二字。

GC上屈指可数的主视点游戏精品之一，游戏素质堪称一流。即使自己一玩VG的FPS就会头晕，我也有十万分坚定的信心要将本作爆机。由于GC版前作在画面、音响等方面的表现已近乎完美，2代在这些方面能保持与1代相当的水平已经可算是进步了。对于这款新作来说，出色的剧情及形式丰富巧妙的关卡设计才是最能吸引人的，个人觉得光明与黑暗两个世界的设定虽算不上独创，但是确实起到了点睛的作用。

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

12月5日 ▶▶▶ 12月19日



龙马 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入



荇菜 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解



KAKA 编者论派 ●视觉享受派 画面恶劣一概无视



罗纳德熊 编者论派 ●天生大度派 所有游戏都是神作



机动战士高达 高达对Z高达

机动战士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム



PS2	BANDAI
	动作射击
DVD-ROM	2004年12月9日
日版	231KB
1-2人	全年龄

移植自街机的本作在PS2上同样有相当不错的表现。在高达各部作品中出场的众多知名机体都有参战，光凭这一点想必就一定能让FANS们激动半晌。

本作保持了前代良好的操作感觉，手感十分优秀。新加入的觉醒系统相当实用。画面较之前作进步不大，但十分流畅。虽然很多机体是照搬前作，但不少新机体的加入足以令高达迷们满意。故事模式中玩家能够选择自己喜欢的势力来一统宇宙，这确实很吸引人。游戏中的隐藏要素需要多次通关积攒资金来购买，虽然提升了游戏的耐玩度，但也难免会让人产生重复的感觉。

8

本作中登场的机体数量不少，平衡性也还算说得过去。与以往作品相比，BANDAI对机体做了全新的调整。新加入的宇宙世纪模式故事性更强，耐玩度较高。不过从另一个角度来看，这实际上是有意增加游戏时间的无聊手段……普通难度下的敌人很弱，基本上不需花费太多劲便可以轻松地取胜。总的来说，作为一款FANS向游戏，本作表现算不过不失。

7

高达系列再次登陆PS2。时逢年末，新作频频，厂商为了不让量产化的高达游戏表现平平，特意在本作中加入了不少新鲜系统。可使战事发生逆转的觉醒系统，与伙伴共同战斗的合作模式等均为游戏添色不少。虽然每次都有新要素的加入，个人还是希望厂商能够在下一部作品中多增加一些新点子才好，否则难逃乏味啊。

7

高达系列的最新作，通过3D的形式，很容易将原作战斗的精髓完美的表现出来。游戏画面还算中规中矩，音效表现也恰到好处，原著的氛围得以很好的保留。遗憾的是，游戏并没有更多创新和突破的地方。个人认为，在延续之前几作高达游戏的成功的同时，制作公司更应突破瓶颈，在不断推出的机器人格斗游戏大潮中，展现出自身的优势。

7



金色的卡修贝尔! 激斗!最强魔物

金色のガッシュベル! 激斗! 最强の魔物



PS2	BANDAI
	动作对战
DVD-ROM	2004年12月2日
日版	250K
1-4人	全年龄

BANDAI改编动漫作品的脚步迈得越来越快。这款最新作的素质实在一般，一小段剧情一场战斗的游戏流程过于重复，玩久了会让人失去耐心。

又一款质量低劣的卡通改编作品。首先想要批判的就是游戏里别扭的视角，经常会出现找不到敌人的尴尬情况。可以说游戏中最大的敌人莫过于此。其次，打击感及攻击判定极差，很难判断对方是否中招。另外，游戏中的过场使用的都是静止画面，有偷工减料之嫌。不过作为一款fans向游戏也不能要求过高，喜欢原著的玩家还是可以尝试一下。

5

粗糙的过场画面、乏味的游戏模式，这些缺点我都可以忍受。但面对游戏中那弱智到令人发指的视角，我彻底的败了。战斗中视角混乱，经常会盲目地在屏幕内乱跑却找不到敌人。切换锁定目标时就更令人抓狂，速度慢得不行，还没有转换到锁定目标就已经被敌人轰倒在地。与洛布诺斯的第二场战斗让人有砸机器的欲望。如果你想考验自己的耐心与涵养，就来试试本作吧。

5

又一款根据动漫改编的游戏，借原著成功的势头，本作应当也会成为鸡肋。游戏支持分插设备的接入，多人同乐戏，可玩度增加不少。在3D卡通渲染的技术日趋成熟的现在，本作的画面表现比较一般。但是在3D的世界中冒险的感觉着实不错。战斗也完全忠实于原作，绝对是原著动画FANS不可不玩的佳作。

8

随着卡通渲染技术的日趋成熟，有越来越多的动漫名作被搬上游戏舞台。游戏中玩家要在3D的环境下进行冒险和战斗。战斗画面还原卡通原著，魄力十足。像这样改编自动漫作品游戏成功与否的关键，在于能够多大程度地还原原著。游戏最大的乐趣还是在于多人共同游戏，有手柄分插的玩家不妨找来三五好友共同体验，游戏的乐趣立刻倍增哦！

7



极品飞车 地下狂飙2

ニード フォー スピード アンダーグラウンド2



PS2	EA
	赛车竞速
DVD-ROM	2004年12月22日
日版	125KB
1-2人	12岁以上

最新的地下狂飙2一与前作相比真是大变身！类似于首都高系列的游戏形式，与以往相比自由度大幅提升。操作方面，延续了系列的一贯风格。

本作在游戏画面上比前一作有了较大的进步，不管是对赛车的刻画还是场景的描绘都更胜一筹。赛道种类丰富，场景广阔，丢帧现象大为减少，使游戏更为顺畅。游戏中赛车的反光效果太强，有失真实。本游戏最大的缺陷体现在蹩脚的操作手感上，体验不到驾车的真实感，碰撞的设定也偏离真实太多。总的来说，本作可以算是一款中上之作。

8

这还是Need For Speed吗？在Career Mode中可以自由前往城市的每一个角落，像极了首都高或Midnight Club2。本作在操作方面的难度不算太高，基本上延续了系列一贯的风格。感觉问题多集中在一些细节方面，如游戏中没有车辆损毁的设定。试想两车在高速状态下发生强烈碰撞，还配有慢镜头及强烈音效，但落地后两车竟然毫发无损的各自驶离，好别扭！

8

本作在多平台同时发售，受到PS2机能的限制，本作画面表现实在是一般，车辆建模简单，有偷工减料之嫌。不过厂商在大场景和赛道上确实是下了不少功夫。雨天路面湿漉漉的感觉很好，夜晚的霓虹灯格外妖娆。本作中的车辆改装系统有了不小的进化，为爱车更换不同装备，成就感满点。就冲着前作在欧美汹涌热卖的势头，本作也不容错过！

8

趁着地下狂飙前作的火热势头，续作终于如约而至。动态模糊的夸张效果，午夜靓丽的霓虹灯，再加上劲爆的乐曲，让玩家在最短的时间内，充分地体验到那种热血沸腾的感觉，和影片“速度与激情”十分相像哦！众多知名跑车，大量机械部件，给玩家提供了更多的选择余地。场地的设置，也充分体现了自由的特点。

8



武装雄狮 联合打击

GUNGRIFFON ALLIED STRIKE



XB	GAMEARTS
	动作射击
DVD-ROM	2004年12月16日
日版	——
1人	全年龄

PS2版前作在国内有大批死忠，相信XB上新作的推出必将再次掀起战斗狂潮！借助XB硬件机能，全新的武装雄狮在图像、音响等诸多方面都有巨大的进化。

GameArts的名作。Xbox版新作除承袭系列优秀品质，更将Xbox强大的硬件机能发挥得淋漓尽致。游戏中有包括战车、直升机以及HIGH-MACS在内等多种战斗机器，兵装种类也大幅增加。三种模式、数十个任务可供玩家选择，耐玩性极高。最吸引人的是，本作不再局限于单兵作战，通过box Live进行多人联机对战，爽快度满点！本人强烈推荐！

8

作为一款XBOX游戏，本作的画面表现实在不能算是合格，帧数也没有达到应有的水平。不过网上流传的将其改为60帧运行的方法，经过测试确实有效，各位FANS不妨自己动手一试！抛开这些“外在”的东西，游戏仍然同前作一样火爆硬派，而难度对于像我这样的不善此道的玩家来说也实在是太高了一点。

7

借前作的超级人气，本作也以势不可挡势头的热卖。虽然是一款XBOX游戏，但是不知为什么总是似乎感觉到SS的影子。新增加的任务和机体，全新的场景和敌人，难得的怀旧体验，这些都让这款武装雄师新作成为一款不可多得的佳作。只是难度还是和原来一样的高，常常还没反应过来就被敌人干掉了。

9

机械射击类游戏的经典作品，势必在年底掀起一股新的热潮。驾驶巨大机甲的魄力，面对密不透风的枪林弹雨，完成各种艰难的任务，激烈的战斗让人喘不过气。游戏画面并非无可挑剔，但借助XBOX的先天优势，总体水准想低也低不了。希望这款武装雄狮，同样能够获得当年土星版一样的辉煌。

9











编辑点评

GB ADVANCE
PS PORTABLE
NINTENDO DS

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	卡带容量
游戏人数	玩家对象

12月5日 ▸▸▸ 12月19日

大合奏！乐队兄弟

大合奏！ バンドブラザーズ



机种	厂商	游戏类型	媒体	发售日	版本	卡带容量	游戏人数	玩家对象
DS	任天堂	音乐	卡带	2004年12月2日	日版	——	1-无限	全年龄

DS上的首款音乐类游戏，充满了新奇要素，最大限度地利用和发挥了DS主机的各项功能。尤其是多人游戏及自制乐曲的模式，为这款游戏增色不少。


编者论派

评分：8

完成度相当高的首发作品，由于收录了火纹、赛尔达等经典系列的BGM，对于任天堂迷而言具备了特殊的意义。游戏的实际操作类似太鼓达人，但难度并没有因为对应掌机而有所妥协。挑战高级模式不仅要求很高的反应速度，对乐曲的熟悉程度和音乐神经也是巨大考验。至高的乐趣仍然来自多人联机，选择不同乐器与朋友们合奏的快感绝非只言片语可以形容。只可惜单卡共享时的下载时间较长。


编者论派

评分：9

随主机发售的首批软件能够有如此之好的表现，DS果然厉害！虽然有人批评DS的画面，不过作为一款音乐游戏，仅靠简单的几个按键就可以惟妙惟肖地模拟出演奏多种乐器的效果，实在是很棒。能录下自己的歌声并生成游戏中乐谱的设定实在是强，同时还能够弥补乐曲数量的不足。游戏自带的乐曲也很好，比如火炎纹章、ZELDA等名曲都有出现。另外，联机游戏模式乐趣无穷，有条件的朋友一定要试试！


编者论派

评分：10

编辑部内公认的神作！虽然游戏对DS双屏的利用有限，但游戏本身的超高品质加上多人联机合奏时的感动确实无敌！游戏中收录众多任天堂旗下经典作品中的优秀乐曲，在音乐编辑模式下还可以一尝创造音乐的成就感。如果您在北京某路公交车上看见一个手里捧着DS，两眼紧盯屏幕，双脚不由自主的踏着拍子的人，那十有八九就是本人了。


编者论派

评分：9

作为DS上的第一款音乐游戏，大合奏是很好的打响了头一炮。火纹、马里奥和赛尔达等脍炙人口的经典音乐的收录，可以看出任天堂确实在本作上花了不少心思。此外，本作在系统设定和模式上也相当细致。不仅可选择多种乐器还能够自己谱曲。虽然“哼哼模式”没有想象中的好玩，不过“Coming Soon”还是相当有挑战性的。最后不得不提的就是联机游戏了，其中的乐趣不亲自试玩是无法体会到的哦。唯一的缺憾就是DS的特质没能被完全发挥出来。

触摸瓦里奥制造

さわるメイドインワリオ



机种	厂商	游戏类型	媒体	发售日	版本	卡带容量	游戏人数	玩家对象
DS	任天堂	瞬间触摸动作	卡带	2004年12月2日	日版	——	1人	全年龄

到处充满亮点，短短数秒钟便能给人带来巨大的游戏享受。丰富的游戏种类，出人意料的游戏方式让每一个接触到它的玩家都欲罢而不能。

评分：8

NDS首发游戏中为数不多的充分发挥了触摸笔功能的作品。面对一个个充满新奇想法的小游戏，玩家很容易陷入其中而不能自拔。加上诸如“对着屏幕吹气”等许多匪夷所思的玩法，尤其带来的令人捧腹的乐趣也不是其它游戏所能比拟的。说到不足，隐藏游戏的大幅减少估计会让玩家抱怨意犹未尽，但尽管如此，这仍然是笔者实际游戏时间最长的DS节目。

评分：8

操作由回转变成了触摸，真是一次全新的进化。创意还是一样的无敌。触摸的操作使得游戏表现手段更加有张力，游戏本身也显得更加丰富。多彩的游戏方式使得短短5秒间的游戏既轻松又稍带紧张。有些小游戏真得下点心思去琢磨，娱乐性真是无比之强。值得注意的是游戏中人物和剧情部分做的也很好，让人们感受到对本作的决心：我绝对不甘于只是一个小品级游戏！

评分：9

北斗吐血购买DS时一同入手的游戏，作品的杰出素质果然没有辜负我对它的信心。作为任天堂为DS制作的首发主打作品，里面的各种小游戏继承了系列的一贯的恶搞风格，并且将DS双屏与触摸的优势加以充分发挥，玩起来乐趣十足。相较于前作，这次的主线流程太短，隐藏小游戏数量也较少。无论如何，本作绝对是头号休闲游戏，谋杀你的时间没商量！

评分：9

个人感觉要想体会DS触摸屏和双屏的精髓妙趣所在，除了“愿为你而死”之外就非本作莫属了。游戏不仅保持了瓦里奥制造“短、速、精”的特点，更加入了吹气、触摸等独特的操作方式，充分调动起玩家的积极性。老少皆宜、创意无限、幽默有趣，“触摸瓦里奥制造”绝对能够吸引上至80岁下至8岁的广泛人群。特别提一下“鹦鹉学舌”的问题，最后出来的声音真是好怪啊……

口袋妖怪 冲刺

ポケモンダッシュ



机种	厂商	游戏类型	媒体	发售日	版本	卡带容量	游戏人数	玩家对象
DS	任天堂	触摸竞速	卡带	2004年12月2日	日版	——	1-6人	全年龄

虽然类型转变，但系列一贯可爱的风格得以很好的保留。游戏充分利用DS触摸屏功能，操作方式十分独特，可谓为竞速类游戏书写了一条全新的定义。

评分：6

同样是对应触摸屏的游戏，由于缺乏高明的创意，反而给人画蛇添足的感觉。事实上，用触笔在光滑的屏幕上摩擦时的手感并不美好，但是游戏操作恰恰是单调反复地划擦屏幕，以引导皮卡秋前进，所以难免使人感到疲劳和厌倦。游戏中皮卡秋的可爱叫声算是比较有杀伤力的卖点，但是除此以外就看不到其他新鲜要素，这不由得让人对DS所提倡的新游戏理念的前景产生一丝忧虑。

评分：8

想练习书法的朋友们这次有福了，哈哈。说是赛跑，可具体的操纵方式竟然是不停地用笔画啊画啊画，以此来控制“怪兽”们的前进路线。这个创意非常有趣，玩起来也很有意思。丰富的赛道数量和种类繁多的道具保证了游戏的新鲜感，绝对不让人觉得枯燥。角色造型也很可爱，真的很不错。只是手劲大的朋友们要考虑一下触摸屏幕的安全。

评分：8

有任天堂的地方就少不了口袋妖怪们活跃的身影，DS自然也就成了皮卡秋的乐园。游戏规则简单，与其说这是一款竞速型游戏，倒不如说是一款竞技型游戏来得合适。掌握了气球着落点与着陆速度的控制，就可以说已经成功了一小半，不过玩久了可能会有点累。与GBA版口袋妖怪的对应使得本作的玩法更加多样，口袋迷们千万不要错过本作。

评分：8

开场用触摸笔拉扯皮卡秋身体各个部位的设计实在是十分可爱，不过真正进入游戏之后感觉十分一般。用触摸笔指挥皮卡丘奔跑，刚一开始可能还会有新鲜感，但时间一长就觉得无聊。不过皮卡秋那风靡全球的“卡——秋”的超可爱声音，让人觉得甜到心眼里。尽管本游戏并未完全发挥DS的特点，但作为口袋妖怪系列的一员，还是值得一玩的。

大众高尔夫便携版

みんなのGOLF ポータブル



机种	厂商	游戏类型	媒体	发售日	版本	卡带容量	游戏人数	玩家对象
PSP	SCEI	角色扮演	UMD	2004年12月12日	日版	272K	1-8人	全年龄

作为首发软件，本作的表现一流，清新可爱的风格、丰富的游戏内容让人爱不释手。借助PSP的优异性能，展现出不逊色家用机的超高素质。

评分：8

完成继承家用版系统的作品，可以视为便携版的大众高尔夫4。回旋放缩以及球体滚动过程都堪称完美，视觉魅力甚至超越了RR。且背景贴图也与前景的多边形景物契合得浑然一体，令人怀疑SCE有意炫耀PSP的强大性能。操作方面一如家用版的简单明了，但是对于高低落差、风向等自然因素的适应也要颇费一些心思。各项模式的丰富程度同样不逊于家用版本。

评分：7

PSP首发软件中感觉比较好的一款（其实只见到了这个和山脊）。感觉本作不是像山脊那样纯为SHOW机能，起码是个可以玩的作品。游戏素质较好，充分发挥了PSP画面方面的优势，虽然说没有太多新鲜创意的加入，但也算是个娱乐性很强的游戏了。只是略长的读盘时间开辟了掌机在这一方面的新纪元，而且不时定格的画面总让我不禁想起PSP演示会上那出“死机大戏”……

评分：7

之前PS2版的大众高尔夫4曾获得了一百多万份销量的好成绩，因此本作自然有资格作为PSP的首发作品上场。游戏中，玩家可通过收集打败对手后得到的战利品帮助角色成长。最吸引人的是其通信对战系统，有最多支持8人参加的REALLY模式，也有1V1的较量。高尔夫毕竟是一项“贵族运动”，口袋里没有银子的话至少还能在游戏中过过干瘾。

评分：8

既然是一款PSP的首发作品，本作的素质自然差不了。游戏不仅继承了家用机版顺畅的操作手感和多彩真实的高尔夫要素，更将高尔夫运动中的美感通过PSP的大屏幕展现在玩家眼前。看着球在远山的映衬下以优美的弧线划过天空，实在是一种纯然的视觉享受。利用PSP无线通信功能进行对战，还可以足不出户享受多人游戏的乐趣。

EDITORS' VOICE 编辑点评

GB ADVANCE
PS PORTABLE
NINTENDO DS

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	卡带容量
游戏人数	玩家对象

12月5日 ▸▸▸ 12月19日





PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视

飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印象感受游戏



耀西的万有引力

ヨッシーの万有引力

GBA	任天堂
	动作
卡带	2004年12月9日
日版	64M
1人	全年龄

充满新点子的可爱游戏。游戏在操作上与玩转瓦里奥制造有相类似的地方，加上可爱耀西的精彩演出，让这款作品变得更加出彩，再次展现任天堂的实力。

7 尽管只能算小品级，但如此精美别致的作品也许只有任天堂才做的出来。游戏表现的仍然是跳跃与奔跑，但由于加入了对重力的控制，赋予原本司空见惯的操作以新奇感觉。游戏对于节奏的把握非常独特，每个小场景代表一个章节，玩家可以随意选择开始或者中止游戏的时机。作品中还融入了收集要素更加耐玩。相信会博得许多小朋友以及追求轻松感受的玩家的青睐。

8 任天堂现在的注意力决不仅仅只在DS上，它依然致力于开发新奇的GBA游戏。本作和“玩转瓦里奥制造”一样，都是需要通过摇晃GBA本体来进行游戏。控制地心引力的创意比较独特，但是游戏的难度似乎过于简单了一些，而且流程也太短了。虽然有着新奇的创意，但本作并不很耐玩。不过画面绝对没得挑，绝对是GBA的顶级水平。

8 回转瓦里奥中左右倾斜GBA进行游戏的操作再次被任天堂拿来用在耀西的世界之中。游戏中的许多场景都需要玩家晃动手中的GBA才能顺利通过。尽管与瓦里奥那种小游戏大集合的方式不同，这种独特的玩法仍然相当有意思。要打开最后的5个隐藏小游戏需要花费不小的精力，其中翻转海盗船的小游戏最好玩，拿着手中的GBA疯狂的转动吧！

8 从标题上就可以大致猜出，本作是一款利用倾斜GBA本体进行操作的游戏。通过这一方式，可爱的小耀西就可以轻而易举地“飞檐走壁”了。有时玩家还要在操纵重力和方向的同时控制耀西做出各种动作，要求一定的技巧。整个游戏轻松却不简单，游戏性强却并不复杂，是轻松休闲类游戏中的上上品。玩的时候记得要晃动手中的GBA而不是自己的身体哦。



洛克人EXE5 布鲁斯之队

ロックマンエグゼ5 チーム オブ ブルース







GBA	CAPCOM
	角色扮演
卡带	2004年12月9日
日版	64M
1-2人	全年龄

洛克人EXE系列也称得上是“老牌”了。客观来说，这款EXE5还是很不错的，游戏在各个方面的表现尚能让人满意，喜欢洛克人的玩家不要错过！

7 洛克人系列如此频繁的产出速度，难免令人厌倦。洛克人的世界观和操作向来忠于原始，所以系列玩家的上手不存在问题。Liberate Mission系统算是5代中比较有价值的创新，但也只局限于对于战略严谨程度要求不高的玩家，难度和AI的设定有待商榷。与ZERO的挑战操作相比，相信还是后者爽快的风格更加符合洛克人玩家的口味。

8 CAPCOM似乎决心要榨干洛克人系列的最后一滴油水。本作最大的特色就是全新的组队战系统，除了可以控制主角洛克人外，还可以控制其他战斗小队，每队中的成员分别拥有不同的能力。本作中还加入了解放任务等新要素。的确，如果没有新鲜东西的加入，洛克人EXE系列也就没什么看头了。下一作会在DS上登场吗？

8 看一下标题才发现EXE在GBA上竟然已经推出第5作了。与系列作品相比，这次的EXE5在整体世界观架构以及游戏的基本操作方面仍然维持了原来的特色。初始部分的详细入门介绍使得即使是新手的玩家也能很快融入游戏之中。本作最大的特色就在于新增的Liberate Mission组队战斗系统，在战略方面有了一定的强化，整体素质不错。不过个人还是更喜欢ZERO系列的爽快感。

7 EXE系列的最新作。角色、背景、操作系统基本上延续了前几作的设定，虽然对老玩家来说很容易上手，但也会让人觉得缺乏新意。当然，本作中也加入了一些新要素，如组队战斗系统，确实增加了游戏的战略性。但如果长时间进行游戏，还是比较容易让人对枯燥的战斗感到生厌。总之，游戏整体缺乏吸引人的亮点，而双版本的推出不禁让人怀疑厂商有骗钱嫌疑。



脱狱潜龙

DEAD TO RIGHTS



GBA	NAMCO
	动作游戏
卡带	2004年11月26日
日版	64M
1人	13岁以上

PS2同名系列的GBA版，剧情方面老套无特色，操作平庸，人物动作生硬，敌人AI过弱。游戏采用密码记忆方式，请玩家准备长玩时准备好笔和纸。

5 根据家用机名作改编而来的游戏，从整体水平看，存在许多令人难以接受的致命要害。首先，角色呆板生硬的移动方式就不敢恭维，游戏的实际过程也缺乏新意，不仅环境与机关设定单调，与敌对垒也毫无战术可言，几乎都是在面对面的简单对射。而玩家希望加入的隐藏、挟制等设定则根本没有见到，让人失望。作为GBA游戏，其实际游戏的乐趣甚至远不及GBC同类作品。

5 这款游戏一直被同事们戏称为“死到右边去”。看看GBA版的表现，确实已经达到这种地步了。糟糕的视觉效果，令人玩久了会有头晕眼花的感觉。射击的感觉也是差到了极点，加上人物那呆板的动作简直像是回到了FC时代。作为GBA后期作品仅有这样的素质实在说不过去，要不是看在家用机版的脱狱潜龙尚有不俗表现，就更找不到玩GBA版的理由了。

4 如果这是家用机版的话或许还有可能做的不错，不过很遗憾，这次的GBA版实在是很对不起“脱狱潜龙”这块招牌。游戏画面极其粗糙，人物行动相当缓慢，遇敌时的战斗毫无任何技术性可言，往往就是两人面对面傻站着然后拔枪对射。单挑时主角凭着血多还没事，群P时就只好哭了，最郁闷的就是近距离下使用霰弹枪对付小喽罗！

5 真不知这样的游戏是怎么通过审核并上市的。游戏开始半天我仍然不能相信这会是优秀的“DEAD TO RIGHTS”系作品。画面惨不忍睹，人物动作僵硬生涩，游戏方式没有任何乐趣可言，感觉完全就是积木人拿着枪和敌方积木人对射。上帝啊，就算是GBA版也不能这样糊弄人吧。如果各位玩家有谁发现了本作的乐趣所在，请一定来信告诉月月。



山脊赛车

リッジレーサーズ



PSP	NAMCO
	赛车竞速
UMD	2004年12月12日
日版	270KB
1-8人	全年龄

回归系列原点的一款作品，让人找回当初熟悉的感觉。很好的展现了PSP的机能。PSP能够顺利迈出事业上成功的第一步，这款山脊赛车功不可没。

9 不愧为PSP首发游戏中的精品，即便是对PSP显示效果有所耳闻的玩家，面对如此绚目的画面恐怕也会瞠目结舌。PSP版RR的多边形数量并不及家用主机，但是借助强大的发色能力，实际效果却远超PS，所以尽管画面的锯齿闪烁现象依然存在，但同样可以被人接受。游戏界面和操作保持了RR的一贯风格，远端赛道的方向示意和车体光源的滑动都令人满意。片头CG的质量也不打折扣，堪称未来掌机游戏经典范本。

9 PSP的画面真是没得挑了，感觉和PS2的效果不相上下，16比9的画面比普通电视看着可舒服得多。这款山脊赛车可谓是一款集大成之作。游戏中收录了大量前作中的赛道，音乐也同样与以前一样，真是令人怀念。另外值得一提的是游戏的开场CG动画，永濑丽子小姐的表现绝对不逊于当初使其声名大振的R4。

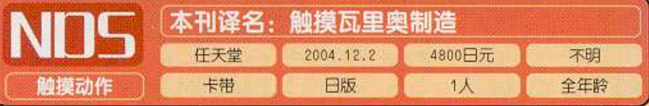
9 PSP的强悍机能加上NAMCO的用心制作，使得本作的游戏素质相当之高，光是片头CG就足以让人屏住呼吸了。代表系列一贯特色的加速以及夸张的甩尾动作等都在游戏中得到了完美的体现。游戏操作时的手感相当不错，画面也相当漂亮，美中不足的一点就是车体感觉有点飘。虽然本作支持多人对战，不过在我国能享受到这种乐趣的玩家朋友可以说是凤毛麟角了。

10 山脊系列的新生代作品，一下子吸引住编辑部内所有人的视线。超豪华CG片头堪称完美，而游戏本身的素质也是不同凡响。经典的赛道、出色的操作、流畅狂野的甩尾和狂飙的速度感令人欲罢不能。赛道表现、引擎轰鸣及背景音乐也同样可圈可点，相比家用机版也毫不逊色，魄力满点！最多可支持8人游戏，更进一步提高游戏的乐趣。

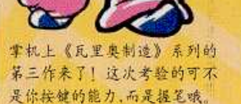
□责编／布塔







NDS	本刊译名：触摸瓦里奥制造			
	任天堂	2004.12.2	4800日元	不明
触摸动作	卡带	日版	1人	全年龄



掌机上《瓦里奥制造》系列的第三作来了！这次考验的可不是你按键的能力，而是握笔哦。

“导游”『触摸瓦里奥制造』

《触摸瓦里奥制造》是该系列的第四部作品，在掌机上是第三部。其借助NDS的特殊机能造就出了如此一款玩法新颖，创意独特的好游戏。其在发售当天销量仅比第一名的《马里奥64DS》少100份而位居第二，可见这款游戏是大受欢迎。下面就让我们一起看看《触摸瓦里奥制造》的究竟吧。

有史以来最具创意的操作方法

从游戏的名称中，我们就能了解操作方法的大概了，自然是用触摸笔来进行游戏。首先是各个选项菜单，比如进入和退出游戏，以及进行部分系统设定都是利用触摸笔来进行选择。而在游戏当中也是要用到触摸笔的。但是不只于此，这款游戏还须用到主机中内置的麦克风，（图1）部分游戏是要靠玩家朝麦克风吹气来完成的。其他按键对于游戏的进行便可以说是毫无帮助。（图2）L、R的作用是加速介绍文字的出现速度，十字键的上和START键的作用都是在游戏中暂停，至于A、B、X、Y等除了个别隐藏游戏之外就没有用处了，在后面介绍的隐藏游戏中，我们再详细说明。

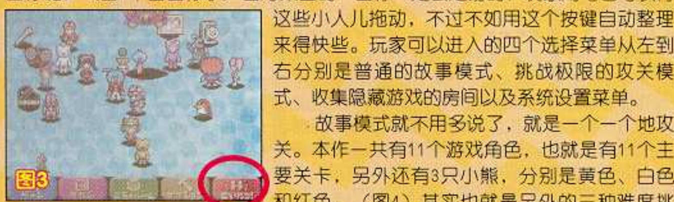


图1


图2

充满乐趣的四个游戏模式

《触摸瓦里奥制造》可进入的选择菜单共有四个，在屏幕最右边的是整理桌面图标键，（图3中圆圈标示）因为桌面的“图标”是会走动的，玩家用笔也可以将这些小人儿拖动，不过不如用这个按键自动整理来得快些。玩家可以进入的四个选择菜单从左到右分别是普通的故事模式、挑战极限的攻关模式、收集隐藏游戏的房间以及系统设置菜单。


图3

故事模式就不用多说了，就是一个一个地攻关。本作一共有11个游戏角色，也就是有11个主要关卡，另外还有3只小熊，分别是黄色、白色和红色，（图4）其实也就是另外的三种难度挑战模式，在这三种模式里没有最终的BOSS战，而是无休止地进行下去，直到玩家自己Game Over为止。


图4

攻关模式里会出现所有玩家已经玩出的游戏角色，你可以任意选择其中一个角色的任意一个小游戏反复攻克，如果通关达到一定数量就会在游戏上出现一朵红花，代表成绩优秀。（图5）而且如果你在故事模式中已经将某个人的所有游戏玩出的话，在攻关模式里，那个游戏人物的头上就会出现王冠。


图5

收集隐藏游戏的房间一共有两间。（图6）玩家通过不断攻关得到的隐藏游戏会逐渐被放到这两个房间中来减轻桌面的负担。也就是说一开始玩出的隐藏游戏都会在桌面上，随着数量的增加才逐渐放入这两个房间，当这两个房间装满时，也就证明这个游戏已经没有隐藏要素可以挖掘了。

系统设置菜单中有四个选项，（图7）从上到下分别是剧情欣赏模式、左右手控制模式选择、删除所有记录和返回起始画面。


图6


图7

令人心驰神往的隐藏小游戏

从掌机上的系列第二作《回转瓦里奥》开始，隐藏小游戏就成为了最能鼓起玩家攻关动力的要素。不过很可惜的是，本作的隐藏要素比起前作，数量大大减少。一共大概40个左右，而前作光隐藏的就有上百！不过鉴于本作的隐藏游戏素质普遍提升，所以就算数量下降也情有可原。那么先说说取得这些隐藏游戏的方法吧，其大概有两种。第一种是在故事模式中将每一个游戏角色打到一定关数，第二种是将部分得到的隐藏游戏打到一定分数。其实玩家只要选中某个游戏角色或是隐藏游戏时，看上屏中有没有文字说明就可以知道它有没有隐藏要素了。（图8）这40个左右的小游戏中有的是用来展示机能的，有的则是乐趣无穷的极限挑战，很多隐藏小游戏都颇具创意。以下介绍其中的两个精品游戏。


图8
↑图中快速移动的文字中就有提示。

首先是“吹口琴”。（图9）这个游戏是为数不多要用到其他按键的游戏，而且十字键、A、B、X、Y、L以及R键的功能都不可忽视。游戏方法就是玩家朝麦克风吹气然后同时按下各个按键，就可以演奏了。在这个游戏中，十字键和A、B、X、Y是基本音符，同时按L或R键的话可以降调或是升调。也就是说这款游戏简直把NDS变成了一个真正的电子口琴！下面是小沛“研究”出的一个最简单的“乐谱”，有兴趣的玩家可以试着吹奏一下，看看能不能听出是什么音乐。

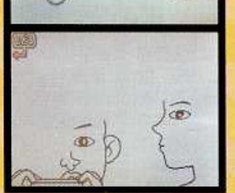


图9

A、A、→、→、↓、↓、→‖Y、Y、X、X、B、B、A‖→、→、Y、Y、X、X、B‖→、→、Y、Y、X、X、B‖ A、A、→、→、↓、↓、→‖Y、Y、X、X、B、B、A

然后是“小鸟护花”。（图10）上屏画面中的小鸟是不能动的，四面八方会不断飞来各种敌人来毁掉小鸟周围的四朵鲜花，小鸟唯一的反击方式就要靠玩家用自己的触摸笔拉动小鸟像弹弓一样击退对手。而这一切的操作都是在下屏中完成的，玩家朝任意方向点击或是拉动，小鸟都会有反映。另外说一句，达到3000分会有奖励哦！其他像这种有隐藏奖励的游戏还有几个，难度都不大，想得到隐藏奖励不是难事。本作的隐藏小游戏数量虽然不及前作，但是想要攒齐的话却不是一件简单的事！积攒的过程也是充满了乐趣啊！




图10

□文责/小沛







PS2

飞行射击

本刊译名：彩京射击精选集Vol.2&战国ACE&战国之刃

TAITO	2004.12.2	6090日元	60K
CD-ROM	日版	1-2人	12岁以上



著名射击游戏厂商彩京如今将其街机上的射击名作战国ACE以及战国之刃做成合集，移植给PS2。在家里再次感受穿梭于漫天弹幕之中的快感吧！

游戏菜单与操作介绍

●主菜单 游戏主菜单包括开始游戏（Game Start）、练习模式（Practice）、设置（Option）以及退出（Exit）。在设置一项中可以对游戏的难度、命数、奖命分数等进行详细设置，难度等级从低到高依次是Monkey→Child→Very Easy→Easy→Normal→Hard→Very Hard，各种玩家都能从中找到乐趣。

●攻击方式 游戏中的攻击方式主要分为主武器、蓄力攻击以及保险三种。

主武器： 按□键是射击，但不能连发；按住R1键的话则可以连续射击。是游戏中的主要攻击方式，随着威力的升级攻击方式和强度都会大幅提升，最多可以提升3段。

蓄力攻击： "战国"系列的特色之一，增强一级以上威力后，按住□键一段时间再松开即可发动威力强大的蓄力攻击，攻击方式随角色的不同而不同，无使用次数的限制。

保险： 每个角色在每条命一开始的时候就有2颗保险，在战斗时按X键即可释放。威力巨大，是杀敌保命、居家旅行必备良药。



●道具 游戏中只有三种道具，分别可以加威力，加保险以及加分。1代中的道具呈圆筒状，2代中则是卷轴。

加威力道具： 标记为"P"，每个角色的威力最多可以提升3级。吃掉的威力在自己阵亡后会飘浮在原地一段时间。

加保险道具： 标记为"B"，威力巨大，数量上没有限制，所以平常多积攒一些总是好好的。

加分道具： 标记为"COIN"的金币，吃掉后可以加分，累计到一定数量可以奖命，追求最高分数的记录是每位射击迷的追求。



↑ACE中的角色只有巫女和大和尚在战国之刃中有登场，武士アイン则是隐藏角色。

游戏经验与感受

●躲避子弹的乐趣 彩京旗下射击游戏最大的特点就是游戏中夸张的弹幕，经常是敌人一轮攻击下来，就只能看见满屏的子弹了。所以在游戏中，玩家不但要消灭敌人，更重要的则是保护好自己，一个不小心就有可能导致机毁人亡。好在玩家只需按住R1键就可以连续射击，玩家就能够把更多的精力放在躲避子弹上。

●横版与纵版射击相结合 这次的射击精选集2中的两款游戏，战国ACE与战国之刃分别是纵版与横版射击游戏，因此实际操作方式上也有着不小的差别。好在游戏操作相当简便，即使是在家用机上也很容易就能上手。当年街机厅中的经典作品，如今能够在家里重温，不管彩京是否为了骗钱，我们仍旧要感谢它。

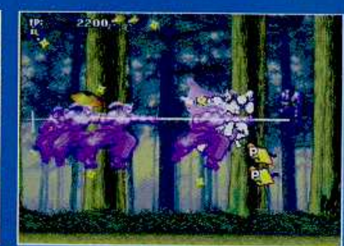
●蓄力攻击与保险 不同于其他射击类游戏，本作由于有着蓄力攻击系统的存在，再加上游戏中密密麻麻的敌人子弹，使得许多玩家很少再使用主武器攻击，而是一边躲避子弹一边蓄力，最后再来个一锤定音。可以说，蓄力系统与本系列躲避子弹的乐趣正好相互促进。而这次的保险虽然仍旧威力巨大，不过更多的时候则是被玩家拿来做保命之用。

●极具挑战性的难度设定 别以为游戏的难度划分的如此细致是画蛇添足，实际进行游戏时你就会发现，仅仅是相邻的两个难度级别，玩起来所感受到的压力就有可能截然不同。一般难度下玩家可以轻松躲过的稀松弹幕，上升一个等级之后就往往让你不得不全神贯注的死盯着屏幕。大冬天的也往往会玩得手心里都是汗水。

●分支路线与多重剧情 尽管在现在的游戏中这类设定已经到处都是，不过作为十余年前的射击类街机游戏，在当时的确颇有新意，也具有了一定的战略意义。



↑在战国之刃的选人画面中输入下面介绍的指令即可选择隐藏角色。



↑アインの实力超强，其保险更是强的可怕，所有敌兵包括小BOSS都能一击必杀。

全角色性能分析

●战国ACE

角色	介绍	战机	追加威力	保险
疾风（はやて）のジェーン	21岁，女，忍者	惊异の忍者グライダー 飞影（とびかげ）	小型爆弹	召唤飞机攻击
ターボ坊主 天外	50岁，男，僧人	灵力を带びた隼 怪鸟 善次郎（ぜんじろう）	能量圈	自机外部能量保护，前方中型能量波攻击
超天才犬 犬王丸（けんおうまる）	年龄不明，雄性，天才犬	超音速ドッグファイター ブルーファング	带刺钢圈	向四方散射的激光
暴れん坊巫女　こより	17岁，女，巫女	红の鸟居型双翼战机 ゴッドワフーン	4枚符咒	大型的符咒攻击
闪光（せんこう）のアイン	25岁，男，侍	情け无用の战斗机　震电J－9	飞弹	召唤飞机撞击
からくり屋 源内	77岁，男，科学家	スーパー科学战斗机 エレキテル一号（いちごう）	雷电	众多大型机器娃娃冲撞

●战国之刃

角色	副武器	蓄力攻击	追加威力	保险
暴れん坊巫女　こより	式神 バサロ	使役の术法	小型圆球	九字の术法
归ってきたターボ坊主 天外	怪鸟 善次郎	炎の善次郎	小型飞弹	坊主念地狱
复仇の剑术士 翔丸	菱花镜	苍罗灵	子武器使用可能	那由他裂斩
金发の少女忍者 ユーニス	忍猿 ソクラテス	火猿の术	飞镖	忍法 花の舞
反逆のからくり武者 ハガネ	机关枪	枪曼荼罗	子武器使用可能	来震电击
闪光のアイン（隐藏人物）	？？	？？	？？	？？

游戏中的小秘技

街机上的秘技依然有效，在战国之刃的选人画面中，将选人方框移动到"迷"上，然后迅速用手柄输入↑↑↑↓↓↓↑↑↑↑↑↑↑（三上三下七上），即可选出隐藏人物闪光のアイン。其蓄力速度极快，保险威力也相当强，除了BOSS，对其余所有敌人都是一击必杀！

□文责/北斗

RIDGE RACERS

这真的是掌机游戏！？作为PSP首发软件之一，这款全新的山脊赛车完全颠覆了以往人们心中对于掌机游戏的认识。哪怕只是站在旁边看上一眼，你也一定会被那前所为见、近乎于PS2级别的超高素质吓一大跳！





01 游戏模式 mode

单人模式

在这个模式中，玩家可以自行选择车辆、赛道与AI对手竞赛。比赛结束后电脑还会给出十分详细的数据统计。建议大家在这个模式中充分磨练自己的驾驶技术，为进一步挑战世界巡回赛模式做好准备。

世界巡回赛

这是PSP版山脊赛车中所特有的一个模式。在这个模式中，玩家可以享受到在历代山脊系列作品的赛道上驾车奔驰的快感！WORLD TOUR模式中包含多个分站赛的比赛，每一站又由2至6个赛段组成(各站中赛段数量有所区别)。玩家需要从头开始进行挑战，每完成一个分站的赛事之后，就可以开启并进入全新的比赛。



↑转战世界各地的WORLD TOUR模式。各个分站赛道的风景均不相同，充满了挑战！

在世界巡回赛模式中，搭载了赛事自定义系统。利用这一系统，玩家可以对比赛时间、参赛车辆等级等进行调整，定制属于自己的比赛！

在比赛中获胜的话，可以得到丰厚的奖励，包括新赛车、追加赛道及隐藏影像等。我们可以很方便地在PRIZE这个选项中随时查看人手的奖品。想想看，利用PSP液晶宽屏幕观看精彩的动画，华美的CG就流淌于指间，怎能不让人激动。

TIME ATTACK模式

与其他赛车竞速类游戏中的同名模式一样，可供玩家不断进行挑战。进入此模式后，并不会有敌车出现，玩家面临的对手就是自己。每一次的比赛成绩都能够保存在记忆棒中，将记录一次一次刷新正是此模式最大的魅力之所在。能否突破自身的极限，创造全新的最速神话呢？TIME ATTACK模式一定能够成为热衷于挑战极限玩家的最爱！



无线对战模式

利用PSP主机的无线通信功能，可以很方便地和其他玩家进行对战。具体的操作比较简单方便，玩家可以选择自己建立游戏或是加入其他玩家已经建立的游戏。此模式最多可支持8人对战。与人斗，其乐无穷啊！

SAVE/LOAD

顾名思义，我们可以在这里对游戏记录进行管理。在开启AUTO SAVE后，电脑会在每场比赛结束之后、玩家重新调整设置等操作后自动保存更新记录。这样的设计真的十分体贴。



OPTION

对游戏中操作、音响、玩家信息等多项内容进行调整。

02 其他 others

关于驾驶

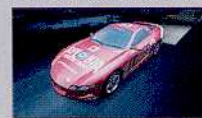
驾驶感受的好坏对于一款竞速类游戏来说是最为重要的。在这里，首先想说的一句话就是，能够在掌机上玩到操作感如此出色的赛车游戏，真的要感谢SONY及NAMCO。当然，这里所说的“出色”是拿本作与以往山脊系列作品做比较后得出的结论。PSP版的山脊赛车非常完美地继承了山脊风格的操作感觉，毫不逊色于其他家用机版作品。尤其是能够再次见到那夸张刺激的甩尾实在是让人感动。使用PSP的方向键，我们很容易找回当初玩PS版时的感觉。除保留原有特色之外，在这部最新的山脊赛车中，还加入了时下非常流行的液氮加速系统。虽然与“极品飞车 地下狂飙”相比稍显简单，但在画面的表现方面还是值得称赞的。

赛道介绍

PSP版山脊赛车中总共收录24条赛道，包括原创赛道以及系列历代作品中经典赛道的改进版本。由于本作中的不少赛道来自于以往各代游戏，所以会让人感到异常的亲切。

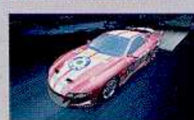
03 赛车 machines

本作中出现的全部58部赛车，与以往作品中登场的相比，都经过了重新设计与调整。它们的性能各自不同，根据不同的赛道选择合适的车辆参赛，对于取得比赛胜利来说至关重要。此外，在获胜后的奖励中，会有关于游戏开发阶段赛车设计原稿等珍贵资料哦，通过它们，我们能够对各部赛车有更多的了解。



SKYKID FIERA type-S	
厂商：KAMATA	最高时速：219km/h
引擎：V6	长4476mm×宽1801mm×高1167mm

改装自极具人气的FIERA。曾经创下了15分钟内售完765部限定版车辆的传奇佳话。



FIERA	
厂商：KAMATA	最高时速：301km/h
引擎：V6	长4476mm×宽1801mm×高1167mm

以FIERA为基础，加装跑车部件后改装而成。仍然拥有很大的进一步改造空间。是一部适合高级选手使用的高性能跑车。



TOYPOP PROPHETIE type-S	
厂商：age	最高时速：219km/h
引擎：直列4缸	长4303mm×宽1810mm×高1160mm

age与KAMATA共同开发，搭载新式引擎的新生代PROPHETIE型跑车。整车设计十分现代新颖，在世界上十分出名。



GOOD LUCK BAYONET type-S	
厂商：DANVER	最高时速：219km/h
引擎：V8	长4593mm×宽2002mm×高1162mm

给人一种凶猛的感觉，是一部极具冲击力的机器。强悍的性能与优雅的外观产生很大的反差。



STARLUSTER EO type-S	
厂商：HIMMEL	引擎：水平对置6气缸涡轮增压
最高时速：329km/h	长4617mm×宽1971mm×高1286mm

传闻搭载的引擎为最新水冷引擎的EO，其实力只有真正驾驶过的人才能够了解！

04 操作说明 game control

按键	功能
方向键	选项间切换、赛车操作
摇杆	赛车操作
L键	加速文字播放速度、切换视点
R键	液氮加速
○键	确定、降档
X键	确定、加速
△键	取消、加档
□键	取消、刹车
START键	游戏开始、游戏暂停
SELECT键	车辆选择时切换车体颜色
HOME键	游戏结束



□文责/布塔







本作改编自同名动画，保持了原作轻松搞笑的风格，一些经典场面也得以再现。但游戏中的视点实在是令人抓狂，对玩家的耐性是一个考验。

PS2	本刊译名：金色的卡修贝尔！激斗!最强的魔物们			
格斗对战	BANDAI	2004.12.02	7140日元	249K
	DVD-ROM	日版	1-4人	全年龄

基本操作	
□	攻击键,按住后可以蓄力,蓄到相应等级后松开就可使用技能
△	ラシルド的快捷键
X	跳跃键
○	直接攻击键,可以打落敌人的书,清磨为拳击,卡修则是冲撞
R1	回避冲刺,有一定无敌时间
R2	更换操作角色,换为操作卡修时心力回复较快
L1	为锁定,锁定时按左摇杆可以切换目标
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	控制视点，按下则为视角切换。

战斗结果

每场战斗之后都会根据玩家的行动作出等级评定，等级的高低会影响到魔物点数的获得。

残り体力	所剩体力的百分比
ダウン回数	被击倒次数
ギミックダメージ数	技巧伤害数
心のエネルギー切れ	心灵力量消耗尽的次数
本を落とした回数	魔法书掉落回数
残り时间	剩余时间
ランク	等级，最高为S，最低为E
魔物ポイント	获得的魔物点数,可用来强化能力

能力提升

每完成一章都可以利用魔物点数对卡修进行强化，最高为十级。

术の强さ	提升攻击类法术的威力
最大の术	提升超必杀技的威力
体の强さ	增强身体强度,减轻伤害
素早さ	提升行动速度,有利于回避攻击
守る心	数值高的话魔物会在危险时刻挺身保护术者
战う心	提升魔物在战斗中的进攻积极性,数值高的话会主动攻击附近敌人
运	提升运气后会比较容易打出会心一击

STORY MODE

在清磨14岁生日那天,他从爸爸那里得到了奇怪的生日礼物——卡修贝尔。当他打开卡修随身带着的书时,突然从卡修嘴里吐出了雷电。原来卡修是从魔界来的小孩,这些孩子们要在人界寻找术者,并通过术者来提升力量,互相战斗,烧掉对方的魔导书就算获胜,而最后胜利的魔物就是新的魔界王。从此,清磨与卡修开始了他们不可思议的生活……

第1章 卡修VS利科姆レイコム

LEVEL1 与命运之战

胜利条件：限制时间内打倒敌人。

因为是第一战，敌人实力较弱，一边运动一边攻击即可轻松获胜。之后会获得新术ラシルド，2级招数，作用为防御敌人的攻击。

LEVEL2 是道具还是人类

胜利条件：限制时间内打倒敌人。

利科姆的实力并没有变强，卡修又学会了能抵挡攻击的ラシルド，战斗十分轻松。

第2章 卡修VS斯基纳スギナ

LEVEL3 活动标的

胜利条件：限制时间之内逃脱。

本仅不用进攻，可以与敌人在植物园里绕圈子，也可以找个隐蔽的地方躲起来，只要耗到时间就算胜利。

LEVEL4 植物园的死斗

胜利条件：限制时间内打倒敌人。

斯基纳的出招硬直时间较长，可以趁此时机攻击，但要小心他的毒雾。

第3章 卡修VS克鲁鲁クルル

LEVEL5 事故的原因

胜利条件：打落しおり的魔导书。

しおり会不停地逃跑，可以利用冲刺接近她，然后使用直接攻击，就可将魔导书打落。

LEVEL6 魔物之泪

胜利条件：限制时间内打倒敌人。

本战难度不大，唯一需要小心的就是克鲁鲁的高速突进攻击，尽量与她保持距离，在其回复时进攻。

第4章 卡修VS费因フェイン

LEVEL7 不可原谅的家伙

胜利条件：限制时间内打倒敌人。

第一场比较难的战斗,敌人会不停利用冲刺回避,还会使用护盾。要小心敌人的瞬移偷袭,崩坏的石头和掉落的房梁也会造成不小的伤害。可以在敌人冲过来直接攻击时放1级的ザケル。胜利后学会3级新术シゲルド,能将敌人变为巨大的磁铁，吸到附近的铁质物体上。

LEVEL8 屋上的攻防

胜利条件：限制时间内打倒敌人。

本战要用到新的技能シゲルド，把费因引到通风管边使用，他就会被牢牢地吸在通风管上，然后就随便你怎样整治他了。

第5章 卡修VS艾休洛斯エシュロス

LEVEL9 被魔物操纵者

胜利条件：限制时间内保护学校。

本战有一个比较省力的打法：一上来就快速冲刺到近一身边，打落他的魔法书，然后使用シゲルド将他吸到球门处或其他地方，然后换为卡修快速回复心力，在シゲルド效果快消失时继续使用。没有魔导书近一就无法使用任何魔法，满血学校不伤轻松达成！

LEVEL10 我的意志

胜利条件：限制时间内打倒敌人。

本战并没有什么难度，只是注意在敌人使用超必杀技时正确输入按键来减轻伤害即可。

第6章 卡修VS洛布诺斯ロブノス

LEVEL11 不死身之谜

胜利条件：揭开洛布诺斯之谜。

洛布诺斯的能力一般，只要把他打至空血状态使用シゲルド将他吸到仓库大门上即可获胜。

LEVEL12 真正的实力

胜利条件：使用周围的道具给予大伤害。

本战中直接给予敌人的伤害极小，必须应用到场景中的各种装置,如将箱子等打破就可对其造成较大损伤,而将他引诱到梯子下再将梯子打落则会有极强的攻击力。

第7章 卡修VS马尔斯マルス

LEVEL13 战斗的理由

胜利条件：限定时间内守护蒂奥ティオ。

本战最好的办法还是打落敌人的魔导书，然后使用シゲルド连发来耗时间。本战后学会4级新术ザケルガ，威力较ザケル更大，而且可以贯穿一些小威力的术。

LEVEL14 新的誓言

胜利条件：限制时间内打倒敌人。

由于学会了ザケルガ，本场战斗十分轻松。当敌人使用很多铁球攻击时，可以用ザケルガ轻松贯穿，并对他造成巨大伤害，命中3发左右就可以取胜。但要小心敌人召唤巨大铁球落下的招数，看到脚下有黑影就要及时躲开，不然将损失将近一半的体力。

第8章 卡修VS巴鲁特罗バルトロ

LEVEL15 古堡的恶魔

胜利条件：切换锁定目标找出魔物的弱点。

痛苦的一关，自己的视角是最大的敌人，瞄准非常困难。巴鲁特罗两手的弱点在他排气管附近的小花处，可以趁他向下劈手刀的长时间硬直来瞄准。打掉两只手后，就可以瞄准他膝部外侧的小花，打掉一条腿获胜。

LEVEL16 魔物的正体

胜利条件：使用ザケル打中他。

本战需要控制卡修，先用头把它撞昏，然后再用ザケル打一下，干好收工！

第9章 卡修VS布拉格ブラゴ

LEVEL17 最强魔物

胜利条件：限制时间内打倒敌人。

布拉格不愧被称为最强魔物,移动快、攻击强、防守高,且经常使用无敌回避,相当棘手。本战要多引诱敌人发招,当她使用重力球时,可以用ザケルガ贯穿,效果不错。总之要积极运动,找准时机再下手。

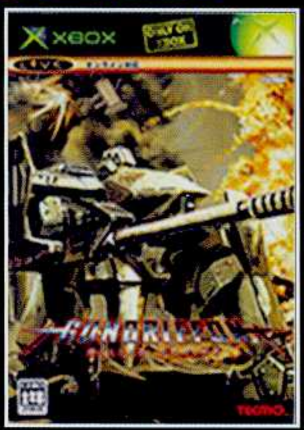
LEVEL18 王者的风格

胜利条件：限制时间内打倒敌人。

布拉格终于拿出了真正的实力,新增的下落重力球威力惊人,其自身的回避率也很高。只有稳扎稳打,看准其发射重力球时以ザケルガ贯穿,多命中几次就能获胜。之后对战的最终魔王弱点在脖子处(normal难度以上)。



□文责/龙马







有着辉煌历史和众多拥趸的《武装雄师》系列在XBOX上再推新作！作为"机器人驾驶模拟"的游戏，《武装雄师》走的并非真实系的路线。那些看起来笨重无比的人型步兵战车在游戏中驰骋纵横、灵活无比，驾驶它们作战所带来的刺激感和爽快感是不言而喻的。本作是否仍然继承了系列一贯的精髓呢？这就要各位自己去品味了。

XB	本刊译名：武装雄狮 联合打击			
动作射击	GAME ARTS	2004.12.16	7140日元	——
	DVD-ROM	日版	1人(支持网络对战)	全年龄

既然是"人型战车驾驶"，那些机械感十足的机体自然是吸引玩家眼球的焦点。也许在很多Fans眼里，这些冷冰冰的大家伙才是"最可爱的人"。

钢铁和火焰的绚烂舞蹈！

初试本作，给人的感觉是失望的。最主要的表现在于画面，作为XBOX平台上的游戏，比起PS2版本的前作不但没有进步，反而似乎要差一些。运动时的画面模糊特效只能说是画蛇添足，适得其反。不过随着游戏进行下去，还是能够体验到《武装雄师》系列一贯的难度和刺激感，游戏中值得发掘的东西也还很多。

游戏中预置了四套操作方式以供玩家选择。其中方式A和方式B是初级模式，适合新手使用。方式A类似于大多数FPS类游戏的设置，只要玩过此类游戏的玩家都很容易上手。方式B与之相比，除了将左右摇杆的功能对调之外差别不大。而方式C和方式D则为进阶模式，对机体操作有更高的要求，适合高级玩家。以下是方式A（默认）的键位。



基本操作说明			
左摇杆	机体移动	L键	切换武器
右摇杆	准星移动，按下则为调整焦距	R键	开火
A键	跳跃/飞行	黑键	僚机指令："掩护"
B键	加速	白键	僚机指令："攻击"
X键	打开/关闭地图	Back键	切换视角(第一/第三人称)
Y键	更换弹夹	Start键	游戏暂停

战前机体武装准备

进入战前准备界面之后有如下选项：

AWGS 机体选择，挑选本次任务所使用的机体。机体有五项指标，包括Armor（装甲厚度）、Speed（移动速度）、Radar range（雷达范围）、Rollerdash time（加速持续时间）、Flying time（飞行持续时间）。

MAIN 主武器选择。指标有Damage（攻击力）、Reload time（装填速度）、Ammo（装弹量）和Magazine（携带弹量）。注意Ammo和Magazine的区别：Ammo是指一个弹夹中所能装填的弹药数，也就是"一口气"能发射的次数。而Magazine则是可携带的弹夹数。即使弹夹充足，但如果一个弹夹中可装填数量太少的话，打几发就必须停下来重新装填，也是很不利的！

SUB 副武器选择。指标包括Damage（攻击力）、Fire limit time（持续攻击时间）、Ammo（装弹量）和Shot burst time（震动时间）。当你连续开火时，机枪温度会逐渐升高，达到一定限度之后就暂时不能发射了，必须等它冷却，Fire limit time就是指可以持续发射的时间。Shot burst time则是指发射后枪口震动的时间，也就是"后座力"的影响。此项指标越小就表示发射更稳定、更容易瞄准。



RP 火箭发射器。它的指标包括Damage(攻击力)、Explosion damage(爆炸攻击力)和Ammo(装弹量)。Explosion damage是指弹药爆炸时对附近目标波及的伤害。

ATM 自动追踪导弹。在战斗中使用ATM，会先锁定瞄准范围内的目标然后发射，在一定程度内可以自动追踪。它的指标与RP武器相同。

Friend 僚机选择。僚机指标共有五项，与本机机体类似。

GO 结束战前准备，进入战斗。

实战屏幕显示说明



进入战斗之后，可以按Back键切换视角。第一人称视角临场感较强，而第三人称视角比较方便观察周围环境。两种视角下，屏幕显示信息的摆放位置稍有差别，但是具体内容是一致的。下面以第一人称视角为例说明一下屏幕各部分的内容。

1. 机枪温度显示。本作中虽然机枪的子弹数量没有限制，但是持续发射一段时间之后就会温度过热而暂时无法使用，所以不能一直疯狂的扫射下去。如果是主炮则此处变为装弹时间显示，左边还会有残余弹数显示。
2. 雷达。表示附近的机体目标，根据所选机体的不同，雷达的探测范围也有区别。自机表示为白色三角，僚机表示为绿色三角，敌机表示为红色三角，任务目标表示为蓝色三角。另外也可以按X键打开全体地图来观察形势。
3. 武器显示。包括当前所选择的武器、残存的弹药数量等等。
4. 生命值显示。总生命值等于机体的头部、手部、身体、足部四部分的生命值总和。
5. 各部分生命值显示。机体分为四个部分，每个部分对应一种重要功能，如果某部分被破坏的话就无法使用对应功能了。对应关系分别是：HD：头部—雷达。AR：手部—主机炮。BD：身体—飞行、跳跃。LG：腿部—加速。
6. 战斗信息显示。例如僚机当前采用的战术方案等等。
7. 能量显示。使用飞行＼跳跃以及加速等动作时会消耗机体能量，不使用这些特殊动作时能量会自动回复。根据机体的不同，能量多少也会有所区别。
8. 方向及任务时间显示。大部分任务都会有时间限制，注意不要超出。

□文责/荇菜



世界台球锦标赛2004

官方原名：World Championship Pool 2004

运动体育	GC	Jaleco	2005.1.3	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1-2人	全年龄

充分展现台球魅力的全新舞台！







你也能够成为台球精英！

高拟真技巧设定、丰富的游戏模式，这些让“世界台球锦标赛”成为一款出色的游戏。游戏的最大魅力在于深厚、丰富的内涵。游戏中收录了众多知名赛事，其中当然包括美式落袋、花式九球以及斯诺克等，赛事总数多达17种。怎么样，够丰富的吧？还远不只这些，游戏中除了传统的单人和对战模式之外，还有一个非常特别的职业模式。在这一模式中，玩家可根据自己的喜好创建充满个性的人物，并且通过不断的比赛从一个初学者逐步成长为一名台球精英。

除了丰富的游戏模式，制作公司在许多的细节方面也下了不少功夫，玩家绝对能够在游戏中体会到与现实生活中非常相似的台球感受！游戏图像方面的表现非常出色，从图片中我们就能看出这一点。在音乐方面的表现稍显平平，毕竟是一款台球题材的游戏，这方面稍弱一些也就罢了。总之，各位喜爱台球运动的玩家一定不要错过这个游戏，闲暇之时在家中就能享受到台球带来的乐趣，这是何等惬意的事情啊！

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' 05.1.1 ~ 1.15 WEEKS

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

攻 评



西部之侍 活剧侍道

官方原名：サムライウエスタン 活剧侍道

动作冒险	PS2	SPIKE	2005.1.3	7140日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	18岁以上

乱斩！RUN & KILL！刀剑VS.枪炮！

以高自由度、多分支开放式剧情而著称的SPIKE人气作品“侍道”的最新作。主人公是一个名叫桐生豪次郎的青年，出生在武士家庭的他自小受到严格的训练，心中抱定武士道精神，并将其贯彻于自己的行动之中。为了寻找失散的哥哥，他只身来到美国，在这个有着牛仔、啤酒、左轮的陌生世界里展开了孤独的冒险。游戏中，豪次郎以剑为武器，与众多手持火枪的敌人周旋。游戏追求豪爽，人物动作丰富，画面表现绚丽，一定不会让人失望。有着前两作成功的经验，我们完全有理由相信这款最新的“西部之侍”必将在剧情方面有更加出色的演出。





狂野西部！致命对决！

一身孤人仗剑独闯西部荒原的豪次郎。



垂钓幻想

官方原名：BUZZROD FISHING FANTASY

运动模拟	PS2	STAR FISH	2005.1.6	7140日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

古代遗迹中的奇妙钓鱼之旅！





在一个偶然的机会下，热爱钓鱼的考古学者博萨姆发现了一个谜之古代遗迹。但他的欢喜很快就被烦恼所代替了，因为他竟然走不出这个遗迹了！唯一的线索就是墙上刻着的一段古代文字“水中的鱼们会指示前进的道路”。为了早日脱出遗迹，博萨姆开始了他的调查(钓鱼)之旅……本作就在这种奇怪的剧情之下开始了。游戏中有才能着众多奇特的鱼类，能亲手钓到只有在博物馆中看到的珍稀鱼种会给人带来极大的成就感与满足感，并且能在图鉴中查看自己的战绩，这下可以跟朋友们炫耀了！钓鱼所用的鱼饵需要玩家收集各种道具来制作，每种鱼饵都有其独特的性能。游戏中首先要收集合成鱼饵的道具并进入可以钓鱼的场景，接着要探索场景中的隐藏道具，然后选好有鱼的地方下竿，同时还要注意鱼饵与鱼的相性以及游戏中的时间变换，有些鱼只有在傍晚或夜间才能钓到。垂钓幻想是一款内容比较丰富的钓鱼游戏，喜欢此类游戏的玩家一定不要错过本作。







攻评研



世界传说 换装迷宫3

官方原名：テイルズオブザワールド なりきりダンジョン3

模拟角色扮演	GBA	NAMCO	2005.1.6	5040日元
	卡带	日版	1人	全年龄

GBA版世界传说第三弹袭来！

作为NAMCO旗下著名RPG游戏“传说”系列的外传性质作品，GBA版的世界传说系列也有着无数的FANS。本系列最大的特色就在于其独特的换装系统以及众多来自“传说”系列的著名角色的精彩演出。所谓换装系统，就是指游戏中人物会根据所换服装不同获得与该职业相对应的能力。游戏中的服装种类非常丰富，包括有剑士、魔法师、格斗家及忍者等等。而服装的收集本身也是一大乐趣。最新作“世界传说 换装迷宫3”在继承了众多经典要素的基础之上，在其他各方面也都有所进化。而“宿命传说2”及“仙乐传说”中人物的加入，必将使得游戏的演出更加精彩！

与众英雄一起冒险



↑这里就是主人公居住的城镇，故事就从这里开始……







数码怪兽X

官方原名：デジモンワールドX

动作角色扮演	PS2	BANDAI	2005.1.6	7140日元
	DVD-ROM	日版	1~4人	全年龄

比比究竟谁的怪兽最强大！

数码怪兽最新作是一款动作角色扮演类游戏。玩家可以控制自己的数码怪兽在庞大的世界中进行冒险。战斗没有采用指令输入的形式，而是自己挥动武器去与敌人进行战斗。当然，怪物们的进化与育成系统是必不可少的。本作最多支持4人游戏，故事情节将与在2005年上映的长篇CG动画“DIGITAL MONSTER X-EVOLUTION”有所联系。喜欢本系列的玩家一定要关注！

我很强大哦！





赛尔达传说 不可思议的帽子

官方原名：The Legend of Zelda: The Minish Cap

动作角色扮演	GBA	任天堂	2005.1.10	29.99美元
	卡带	美版	1人	全年龄

小小勇者赛尔达无畏无惧闯天下！

虽然不是GBA上的第一款ZELDA游戏，但却是GBA上的第一款原创ZELDA游戏。游戏延续了GC版赛尔达风之杖的卡通风格，整款作品素质极高，充分体现了任天堂公司超强的游戏制作实力。林克缩小的设定极具新意，往来于大小两个世界进行冒险的奇特感受难以用语言形容。游戏各个细节部分处理的极为到位，无论是画面、音乐都与作品游戏性一样，堪称GBA最高水准！就算是为了这一款游戏去购买一台GBA也毫不过分。所有玩家都应当好好玩一玩这个游戏，必将能获得前所未有的独特乐趣！





雇佣兵

官方原名：Mercenaries

动作射击	XBOX	LucasArts	2005.1.11	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

卢卡斯带来星战之外的精彩！

来自LucasArts公司的动作游戏大作“雇佣兵”即将登陆XBOX，游戏在美国市场的发售日期为1月11日，喜欢火爆游戏的玩家要注意啦。

进入游戏后玩家能够在三名不同角色中进行选择。这三人有着各自的特点，在体力、攻击力、敏捷等很多方面都存在着比较明显的差异。游戏中有多个势力存在，包括一些国家和黑手党。选择不同的阵容会导致以后任务的区别。游戏中还会出现很多可驾驶的交通工具、包括各种车辆及军用装备。

“雇佣兵”是一款典型的美式动作游戏，充满火爆与刺激，喜欢此类游戏的玩家不妨入手一玩。

孤胆英雄!!







托克·史前朋克

官方原名：Tork: Prehistoric Punk

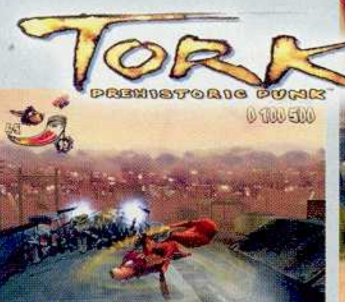
动作冒险	XBOX	Ubisoft	2005.1.15	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

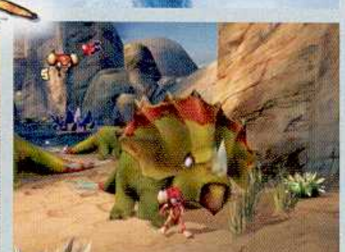
神奇小子展开史前大冒险!!

UBISOFT公司为XBOX倾力打造的高素质动作游戏！游戏的主人公是一个生活在史前的神奇少年TORK，他拥有着穿越时空以及可以变身成为其他生物的特殊本领。为了惩治邪恶的坏蛋，为村子报仇，TORK毅然孤身一人踏上了危险的旅途，等待他的将会是无数的艰难险阻。TORK能否顺利通过一次一次危险的挑战呢？这些都掌握在玩家的手中。

游戏将于1月15日推出美版XBOX版，相信这将会是一款不逊色于波斯王子等游戏的出色作品！

TORK PREHISTORIC PUNK







VR战士 E世代

官方原名：Virtua Quest

动作角色扮演	PS2	SEGA	2005.1.13	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1人	全年龄

在网络世界中唤醒众多正义战士之魂！

本作是“VR战士 E世代”的美版，在保持游戏内容的同时，因为使用语言为英语，国内玩家相对来说较易接受。游戏中有着独特的“神经破坏”系统，可以在攻击敌人的同时破坏其处理能力，使他的动作变得迟缓。虽然只有一少部分人可以使用这种特技，但“神经破坏”有着很强的攻击判定，将敌人吹飞之后会有比通常攻击更长的浮空时间，可以趁机展开空中追打。在游戏中玩家还会遇到寄宿着晶、莎拉和陈佩等人灵魂的“VR战士之魂”，他们会传授给玩家各自的成名绝技，并可以将不同战士的武技串联起来形成独创的连续技。当满足特定条件后，还能在战斗中召唤出强大的VR战士们来攻击敌人，如召唤兽一般可以将所有敌人一网打尽。在打倒敌人或是破坏建筑物之后，会出现一种叫作“数据芯片”的东西，收集之后可以用来交换道具对自己进行强化。本作的年龄层相对较小，比较适合女性玩家。

少年VR战士 强力出击！









摔角霸王 清算之日

官方原名：WWE DAY OF RECKONING

对战游戏	GC	YUKES	2005.1.13	7140日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	13岁以上

从无名小卒成长为万众瞩目的巨星！



摔角，野蛮、残忍又极具观赏性，体现了人类原始的战斗本能，在全世界有着众多狂热的爱好者，以摔角为题材的游戏也不在少数。本款“清算之日”是以成长、成功、遗恨、反目、友情以及背叛为主题展开的壮阔的摔角传说，玩家要从一个练习生做起，不断地锻炼来增强自己的能力，并在比赛中一级级地晋升，获取更高的观众人气，最终成为WWE的头号超级明星！在游戏中还会有女性摔角手参战，她们有着被称为“bra与panty赛”的独特战斗设定，胜利条件为将对手的衣服剥至只剩胸衣与内裤，看来穿得较厚实的女性角色在这个模式中会比较占便宜……游戏为玩家准备了详尽的练习模式，即使是初次接触的玩家也可以锻炼成为高手。本作中的选手都有着体重的设定，想要抓起沉重的对手是很困难的事情，这时就要用到新增的“抓持能量槽”了，通过连打蓄力，即使是重量级的选手也能将他投掷出去。

闪光！注目！荣耀！！



惩罚者

官方原名：The Punisher

动作冒险	PS2	THQ	2005.1.13	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

黑暗英雄替天行道惩奸除恶！

“惩罚者”是美国一部十分著名的漫画作品，现在它不仅将被再度搬上银屏，并且还会推出游戏版本。游戏版的“惩罚者”并非根据电影版制作，而是忠实于漫画原著。主人公卡斯特曾在海军陆战队服役，后又为FBI效劳，接受过海豹突击队、水下破坏组、远范围侦察等训练，精通格斗搏击，有着杰出的战斗记录。但他厌倦了与死亡为伍，打算归隐田园与妻儿共享天伦。谁知在最后的一次抓捕军火走私的卧底行动中，他却与黑帮老大结下了杀子之仇，虽然最后卡斯特逃过一劫，但他的妻儿都命丧于黑帮之手。此后，卡斯特的意识中永远烙上了惩罚的字样，他穿上印有巨大骷髅头像的战服，把自己武装到了牙齿，四处寻找并制裁那些他认为参与杀害他妻儿的歹徒。负责本作开发的小组是Volition，他们的代表作是“红色兵团”系列。本作采用“红色兵团2”的引擎制作，但更加强调了逼真的物理引擎，对各种细微动作的刻画也十分到位。作为惩罚者的Frank Castle可以随时随地审问任何一个敌人，在他们不老实回答的时候就要教训他们一下了，游戏中充斥着强烈的暴力感觉。

以暴抑暴！





窃贼

封面待定

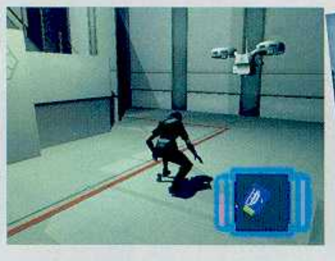
官方原名：STOLEN

PS2	Hip Games	2005.1.13	49.99美元
DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

冒险解谜

神出鬼没！性感女飞贼挑战SNAKE！

"Stolen"是由Blue 52公司开发的一款新作，其开发设计工作从2002年初就已经开始启动。因为当时潜入类游戏异常火爆，所以Blue 52想要制作一个女性版的合金装备，于是便想出了这个女神偷的概念。游戏的女主角安娅是一个职业大盗，也是Forge城里最棒的神偷。她性格刚烈大胆，喜欢接受那些最有挑战性、能够成为头条新闻的任务。本作的一大特点就是女主角Anya Romanov是不会杀人的，她只会使用麻醉枪等让对手昏迷。与Snake等男性特工相比，Anya的动作更加敏捷，对各种环境的应变能力也极强。Anya有一个男性助手叫做Louie，他为Anya设计了很多高科技装备，这些装备不仅可以用来对付敌人，同时也是潜入的必备道具，需要使用它们破解密码锁、侵入电脑等。在游戏中"影子"的概念非常重要，Blue 52设计了一个即时阴影演算系统，影子的形状会随着光线产生真实的变化，使玩家在行动时可以通过观察阴影来判断敌人的位置，同时也要注意不要暴露自己的影子。Blue 52的开发人员对这款游戏充满信心，认为本作在各个方面都具备了超过MGS2的品质，将会把战术谍报型游戏带往新的高度。





马里奥聚会 ADVANCE

烧



官方原名：マリオパーティアドバンス

GBA	任天堂	2005.1.13	4800日元
卡带	日版	1-2人	全年龄

聚会游戏

随时随地与好友一起快乐地PARTY！

马里奥聚会这款游戏充满了轻松搞笑的风格，集合了马里奥、路易、耀西等任天堂的众多游戏明星于一堂，在大家十分熟悉的"蘑菇城"中展开冒险，最终打倒万恶的根源库巴大王。任天堂这次将马里奥聚会移植到了GBA上，令玩家们可以随时随地享受到与朋友对战的乐趣。本作与家用机版一样有着很多有趣的迷你游戏，在单人进行的模式中就为玩家准备了50种以上，而且在冒险模式中玩过的迷你游戏可以在之后任意选择。除了迷你游戏，本作还增添了被称为"聚会道具"的不可思议的工具，应用"探知机"、"视力检查仪"等奇妙的聚会道具，肯定可以增加与朋友对战的乐趣。使用对战线与朋友的GBA相连接时，还可以得到朋友已经打开的迷你游戏，真是十分方便！马里奥聚会可说是面向所有玩家的游戏，特别适合与朋友一起玩，向喜欢轻松愉快风格游戏的朋友们强烈推荐本作！







轻松！搞笑！大聚会！

生化危机4

攻 评 研

官方原名：Resident Evil 4

GC	CAPCOM	2005.1.11	49.99美圆
DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

冒险解谜



"生化危机"再度袭来！全新的恐怖感觉！

万众期待的"生化危机4"终于要与玩家们见面了！这次为大家介绍的是抢先推出的美版"生化4"，本作比起系列作品来有了不少改进，下面就让我们来看一看吧。

采用背后追踪的视点

虽然本作的操作方法依然延续了系列的传统，但视点从第三人称变为了背后追踪视点，视野范围大为减少，只能看到自己前方的一小块区域，更多时候需要玩家依靠直觉来行动，使得游戏中的紧张感大为增强。



新的敌人！



与之前几作中行动迟缓的丧尸不同，本作的敌人大部分都是有思考能力的人类，他们有着很多种攻击方式，并且还会使用各种战术联合起来袭击里昂，因此可说比丧尸更具威胁性。另外，游戏中还会出现体型庞大的怪物类敌人。

可以自己瞄准、射击



本系列一贯采用自动瞄准系统，虽然比较方便，但却无法进行细微控制。本作中终于加入了手动瞄准的设定，玩家可以控制瞄准的部位，进行更精确的射击。有了这个系统，就可以提高"爆头"的成功率了，爽快感大增！

动作按键

在本作中新增了一个动作键，只需一个按键就可以控制里昂做出搬梯子、从高处跳下、使用望远镜观察情况等各种动作，看来本作的动作要素将有所增强。





攻评研

义经英雄传

官方原名：义经英雄传

动作游戏	PS2	FROM SOFTWARE	2005.1.13	7140日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

化身为源氏战神驰骋在古代日本的战场！

本作最大的注目点共有三个：其一，本作有着正统的历史年代背景，玩家扮演的是号称“日本最初的英雄”的源义经，并会在游戏中体验义经传奇的一生，与超过10人的武将一起在源平之乱中取得胜利；其二，游戏中会再现义经一生中所经历的所有著名事件，如一之谷合战的“鸭越之逆落”、屋岛合战的“扇之标的”等都会用华丽的动画来演绎；其三，本作有着将战略性与动作性完美结合的崭新战斗系统，玩家在操纵义经与敌人拼杀时，还要注意对配下的武将进行合理的指示，最大限度地发挥出武将们的能力，并引导战争走向胜利。按下L1为对左翼的一番队进行指示，按下R1为对右翼的二番队进行指示，两键同按则是全体指示。虽然游戏中玩家只能操纵义经来战斗，但当玩家将游戏版图打过一遍之后，再次进入此版图时就可以选择其他角色来作为队长了。本作虽然与无双系列比较相似，但也加入了很多新的要素，喜欢古代日本风格的玩家可以尝试一下。



静御前

充满高贵、神秘气息的女子

与母亲矶禅师一样是著名的舞者，深爱着义经，同时也是义经所爱的女人。她那曼妙的舞姿被后白河院评为“日本一”，义经也对她的舞蹈赞叹不已。当都城陷落之后，被大和国吉野捕获送往镰仓。这之后一直在源赖朝的殿前跳着仰慕义经的舞蹈。

源九郎义经的幼名。牛若丸小时候一直处于父亲的敌人平清盛的监视之下，7岁时在鞍马寺得到“遮那王”的称号，传说曾在那里拜天狗为师学习武艺。16岁时，牛若丸离开鞍马寺向奥州进发，途中于镜之宿自己完成了元服仪式，此后改称源九郎义经。





牛若丸

英勇果敢的少年义经

凛

守护义经身边的女忍者

一切身世均不明，自从双亲死于战乱之后，就被奥州的黄金商人吉次所收养。自幼学习武术，跟随吉次在奥州与京城之间往返经商。作为藤原氏与义经结盟的使者同义经见面，之后就成为了他忠实的追随者。曾多次将义经从危难之中解救出来。



猛将云集！战神必胜！

烧评

洛克人纪念合集

官方原名：Mega Man Anniversary Collection

动作游戏	GBA	CAPCM	2005.1.15	29.99美元
	卡带	美版	1-2人	全年龄

经典洛克人风头依旧不减当年！

作为CAPCOM最著名的代言形象，洛克人长时间以来一直活跃在游戏世界之中。现在，以洛克人为主人公的作品涉及ACT、RPG等很多题材。即将最新推出的这款“洛克人纪念合集”又是一款来自CAPCOM的特别献礼。作品中收录了总共8部已经发售的洛克人作品。除了移植的部分，还新增加了些许原创要素及自动记忆功能。虽然不是一款全新制作的游戏，但是用来收藏还是相当不错的！



八部齐上 分量十足！



黑白侦探

官方原名：Spy vs. Spy

动作游戏	XBOX	Global Star	2005.1.15	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1人	审查中

007算啥？我才是最棒的侦探!?

“黑白侦探”原名“Spy vs Spy”，是纽约MAD杂志中最具影响力的连载漫画之一，在欧美有着很高的知名度。作品中的黑白两名侦探都认为自己才是最最优秀的，因此都想尽办法设计对方。对抗与反对抗不断交替进行着……



如今，改编自本漫画的最新动作游戏即将登陆XBOX平台，游戏里充满了两名间谍之间展开的可爱对抗，原作中其他角色也将登场，他们同样精彩的表演为作品增添了不少笑料，绝对是一款充满乐趣的游戏。此外，本作还包含有多人游戏模式，可以与朋友一起体验游戏的乐趣。

两个白痴之间的战争！





求道 破坏 大成 修罗殿

修罗殿的真意：为游戏苦修，终成大业。以“达”字为标准，成就常人所不及的领悟道法，实现游戏的最高表现境界，突破难度极限。

修罗殿的目的：本栏目的降生意在寻解“游戏的最高境界究竟为何”，求使众生探破修罗道的法门。

修罗的原意：修罗，全名阿修罗，梵名为ASURA。阿修罗是印度远古众神之一，被视为恶神，属于凶猛好斗的鬼神。

本期焦点：合金装备3最速指南

PLAYER：DEVILMAYCRY

最速限制条件!!

这次主要和大家探讨一下Metal Gear Solid 3（以下简称MGS3）最速通关的一些要点和方法。当然，这个最速是要加上一定的限制条件的。最近几期恰好有我的MGS3最速通关影像，我就以我的要求做参考吧。具体就是：使用美版最高难度EXTREME，特殊道具不使用（包括隐形衣、EZ枪等），不接关、不被发现、不杀敌（由于没有拿麻醉狙击，所以要有一把M22"晕"到底的觉悟……），不使用回复药、不进食、不使用BOX（这个其实是我忘了用了……），获得最高评价FOX HOUND。

以下是我的通关评价画面，具体就是CONTINUE、ALERT MODE、HUMANS KILLED、LIFE MEDICINE USED、MEALS EATEN都为0，而SPECIAL ITEM为NOT USED。



由于最近比较忙，录制影像时我才EX三周目通关。其实以现在的眼光来看，除了SAVE这一项，其他都为0也是完全可能的。这个就靠大家继续去努力了。

我的最速通关成绩是1小时51分，也算不上什么极限成绩，所以在这里只能说是讲一下自己最速通关时的一些心得和方法，供各位参考提高。限于篇幅，我只能按照流程顺序介绍一些难点了，有些文字比较难表达的地方，还请大家参考录像。

OK！Game Start！

动画全部以最快速度按掉（叉或者start键），对讲机画面一直按住三角键（因为这些都是算入评价中的游戏时间的）。

游戏正式开始，平时一般以跑步前进，碰到高低差以及影响跑动速度的地形，则用滚动前进。

Key Point 01：Dolinovodno 吊桥前

按照动画提示击落蜂巢可以在蜂群逼退三个敌兵后快速通过此场景，但是会使评价画面的"P & A CAPTURED"一项增加"1"（这就是我评价画面中那个"1"的出处）。所以想把这一项评价保持"0"的朋友，建议用麻醉枪打晕三个敌兵后通过。

进入废弃建筑，麻醉一个敌兵后直奔博士的房间。河边疗伤时，用最快的治疗方法尽快完成。

黑夜，The Boss剧情后。

KeyPoint 02：Dremuchij North

远处的两个敌兵跑过来时，会发现地上的飞机残骸，从而进入"Caution"状态，这样会浪费许多时间，必须改变策略。方法如下。

一开始穿上隐藏度最高的迷彩，直接向敌兵跑来的方向冲去。当敌兵发出"嗯"时（头上出现惊叹号），马上换上The Fear的Spider迷彩（如果没有此迷彩，就要在此时趴下慢慢往右边爬）往右边的路跑，摔晕不远处的一个敌兵后，换回其他迷彩继续前进。期间不会出现警戒状态。

再次来到废弃建筑处，直接跑到上次救博士的房间，出来前别忘了拿柜子里的热能探测仪。之后，按掉剧情……

KeyPoint 03：Rassvet 全晕山猫小队



在不被发现的情况下快速全晕10个山猫小队队员，这里的具体操作方法较为复杂，请大家观赏录像吧。

从Rassvet的北面出发，要穿越一个池塘。如果有The Pain的HornetStripe，可以免受水蛭攻击，之后也可以免去治疗，从而使"SERIOUSLY INJURED"一项成为"0"。我打的时候还没注意到这个……

之后的一些场景只要多利用隐藏度高的迷彩，不难通过。饥饿度低时，记得用TheEnd的Moss迷彩回复，使进食这一项为0。

KeyPoint 04：Boss Ocelot

在打掉他一半耐力前没什么难点，他的子弹还不会反弹。他的耐力只剩一半后可以利用EX难度下唯一的一个蜂巢。此时只要穿上ThePain的迷彩，就可以让蜂群一直围着他攻击，Ocelot赶蜜蜂都来不及，哪还顾得了Snake……。

不过需要注意的是，一旦他出现特定画面的换子弹镜头，蜂群就会消失。

地下水路只要摸清路线一直跑就行，之后遇到个人认为最麻烦的一个BOSS。

KeyPoint 05：Boss ThePain

打这个Boss完全是考验枪法，准的话一次三枪爆头，两回合30秒内让他进入第二形态。只要再掌握好R2的快速上弹（霰弹枪破"甲"时用），2分钟内解决他不是问题。不过我初次研究MGS系列，枪法尤其不好，磨磨蹭蹭用了4分钟，在这个Boss上实在没什么发言权……



出了洞穴来到一片水域，游泳通过是最快的方法。之后一直到研究所的几个场景，虽然难度不大，但要快速通过，还是用到不少小技巧的。当然，枪法准也是不可或缺的一个条件。

进入研究所，马上换上Sicentist的迷彩，脸部则记得使用NoPaint。之后一直冲就行了，主要是记得不要被里面的研究员近距离看见。不然就……

出来时也一样，躲避研究员是关键。

KeyPoint 06：Boss TheFear

比较简单的Boss，有两种打法。

■一：准备够子弹（20发以上），开始后开启热能探测仪，切入主观视点，追着他打。他损失一半耐力后，会开始打食物，不过只要在他猎取食物前打到他，就能取消他的动作，之后他移动两次，循环即可。关键是不要太急，保证命中率，尽量打头，不然子弹会不够用。还有就是一些角度Snake会看不到（被树挡住视线），其实只要按住L2或R2稍加移动就行。

■二：一半耐力前和打法"一"相同，之后在他猎取食物前先行打晕地上的红色青蛙，他必定会来吃，而这个青蛙是有毒的……他会减耐力一次。之后继续，在他吃第三只青蛙时就能乘机打光他的耐力槽了。这种打法的关键是掌握好时机，青蛙打的太早会消失，太晚则会让他吃到自己打下来的食物了。

我采取的是第二种方法。

通过森林，碰到TheEnd，Save退出，调整PS2时钟再Load通过……（老头子别怪我，一切都是为了节约时间，为了补偿，麻醉狙就当陪葬吧……）



山上的一些场景虽然通过都不难，但是追求速度的话还是很有讲究的。

KeyPoint 07：Boss TheFury

虽然没有麻醉狙击，但是难度也不大，利用R2快速换弹，一次能攻击三枪。他耐力较少时会追着你打，这时候可以多利用滚动或者肉搏来攻击。尽

量减少时间吧。

一路来到武器实验室，接下来的目的是"抢衣服"……

KeyPoint 08：挟持"雷电"



这里又是一个关键点，必须直接打晕"雷电"。进入房间后马上要用M22打晕第二个连接桥上的"雷电"长官(难度不小，建议这里"浪费"一个Save)。换Scientist迷彩上二楼把他拖到换衣服处。

之后便是逃狱，一度被说成是0发现最大的难点，我倒不这么觉得。至少用我的方法，快速脱离的成功率可以达到99%。主要难点就是有狗的那个场景，其实只要一开始贴墙走到探照灯旁，引诱下两个敌兵，之后就能从坦克中间绕过去了。正在睡觉的狗旁边的一个敌兵可以用拳头击晕。

然后就是装C3炸弹了，记得一定拿上Maintenance工作服迷彩，这样就毫无难度了。

KeyPoint 09：Boss Volgin

打他有一个无赖的方法，只要在挟持他后，不停的按L3和圈，就能在他企图挣脱时减少他的耐力，可以这样屈死他。不过此招对手以及手柄的破坏度不是一般的大（各位试了便知），加之其第一形态很好对付，所以建议第一形态不要使用。第二形态一开始，马上换上"雷电"的Face，先爆他头一次，之后挟持他，然后就用上述的无赖打法吧（必须按的比较快，不然容易被他挣脱）。当他耐力槽快耗尽时再补上一枪就搞定收工了。

追逐战只要穿上Volgin的ColeWar迷彩并适时转动下身子即可（要是觉得这样坐着实在无聊，可以把拿火箭筒的敌人优先打晕）。



对付Shagohod也比较轻松，只要坚持先打"脚"使他瘫痪，再打身体的原则就没什么问题了。第二形态时，Volgin会站到Shagohod顶部进行指挥，很多人觉得此时距离太远，没有麻醉狙击枪很难瞄准。其实不然，大家试了便知，我倒是觉得反而容易了，而且用M22威力不减，打头部的话照样4枪解决。这个形态我只用了40多秒时间。



之后的狙击炸弹情节只要多留意Eva一旁的提示即可。

KeyPoint 10：逃出生天

西区只要一直走就行了，记得多用三角键召唤Eva。东区一般的方法是全晕敌人后和Eva一起逃出，我用的方法是没有全晕的，时间也有所节省。

终于来到了湖畔，等待Snake的是一场无奈的对决……

KeyPoint 11：Boss：TheBoss

TheBoss是令人尊敬的，不管是她的人格还是实力。不过在这里，她显然没有情节动画中那样强悍，只要利用反CQC就可以在1分30秒内把她轻松搞定。

终于上了飞机，Ocelot却还不死心……

KeyPoint Final：WIG：Interior Adasala VS. John

记得选左边的枪，这样可以快点打出里面的子弹从而触动剧情。

Game is over！不过各位不得不耐心等上10分钟左右才能看到评价画面。

最速的流程要点介绍就到这里了。

本人只是抛砖引玉，相信各位MGS Fans一定会有更加完美的成绩放出！

影像收录预定

修罗殿第三期又与大家见面了，本期主打是由DevilMayCry朋友带来的《合金装备3》最速通关指南。虽然他很谦虚的表示自己的成绩还有提高的余地，但实际上已经很令人佩服了！与之配套的精彩影像也将在下期电击收藏光盘中推出，敬请期待。其实"文字+视频"也是本栏目今后的主要发展方向，这样使得各位达人的成绩更富有说服力和观赏性，并且也是修行者们的绝佳教材。如果您对自己的游戏水平有信心的话，可以通过信件、Email、电话等方式联系编辑部，我们可以给您一片展示自己实力的天地。也许，下一次的500元丰厚奖金就属于您哦！看，连编辑部的小沛都操刀上阵，献上了《触摸瓦里奥制造》的心得，不过在DevilMayCry朋友的成绩面前就只能屈居角落喽！最后还要特别征集《彩京合集2》和《幻侠乔伊2》的成绩，希望大家踊跃投稿!!

□责编／荐菜





彩京合集&幻侠乔伊2 强力征集中!

修罗之道的极致！本期特选记录!!

GT3驾照全金挑战

PLAYER：我是猪一头



修行中…

或许不少玩家曾有过试图接近GT但最终放弃的伤心经历。这是为什么呢？正是由于GT有着与其他赛车竞速游戏完全不同的制作理念。正如同副标题"The Real Driving Simulator"一样，GT给我们带来的最突出的感受就是：真实。这"真实"二字决不仅仅局限于游戏的图像方面，最重要的是在于那种如驾驶真车一般感觉。如此的设定真的是一把双刃剑，一方面，它使得GT充满个性、魅力四射；而另一方面，也无意间抬高了门槛，将不少人拒在门外。亲手试一试GT3中的驾照模式，相信你多少能够了解我所说的。

刚刚接触驾照模式的时候根本不懂什么高级技巧。不用提考全金，某些科目就连拿铜都很困难。其实这个阶段对于任何人来说都是必经的，此时放弃许就意味着与GT的擦肩而过，若坚持下去的话就有可能真正理解和体味到GT的魅力。我很庆幸自己做出了第二种选择。以"痛并快乐着"一词来形容接下来的日子再合适不过。重复的练习在旁人眼中或许显得十分单调和枯燥，但我却能在其中获得巨大的满足！一次次超越自己，最速记录一次次被刷新，哪怕只有极为短暂的0.01秒的成绩提高，由它而生的成就感却是无法形容的。

全驾照取得及国内B、国内A、国际B全金的成绩绝算不上好，斗胆来到修罗殿就全当作是一次成绩汇报吧。希望GT同好能够多来这里交流切磋，也希望今后能有更多的玩家亲自去感受GT的真正魅力！





触摸瓦里奥制造

PLAYER：小沛

修行中…

《触摸瓦里奥制造》中的隐藏小游戏我现在已经打出了32个，其中有6个是可以不断挑战成绩的。目前扔链球和滑翔机这两个游戏我玩得最多，也得到了比较不错的成绩。扔链球的成绩是187米，滑翔机的成绩是275米。这两个游戏都非常考验玩家的技巧。扔链球的玩法是先用触摸笔快速在屏幕上画圈，使游戏角色开始旋转，当力槽充满时再迅速将笔从正上方位置将球扔出。在扔出的一刹那，笔的速度是不能够减慢的，否则即使力槽是满的也飞不出去多远。但是保持速度又会使最后的方向变得很不好控制。如果扔偏了，当球碰到上屏两边时也会停下来，因此要想获得好成绩是非常困难的。187米的成绩便是我在力槽最满时笔直向上扔才得到的。要想创造更好的成绩就只有在出手的一刹那触摸笔的转速方面下工夫才行了（我的速度是每秒转5圈，有自信超过我的朋友可以试一下挑战我的纪录）。滑翔机的游戏是要玩家用嘴吹麦克风来增加滑翔的距离，但是一直用力吹的话也是不行的。我曾试过，那样最多也就能滑翔50多米。玩这个游戏要掌握一定的节奏，吹一下停一下。滑翔机在平飞一段距离后会下坠，你必须在它下坠之前吹气，吹早了不行，吹晚了也不行，实在是非常考验玩家对于节奏的掌握。275米的成绩也是我经过反复练习才拿到的，这个游戏与扔链球不同，有时运气也占很大成份。



人间五十年

第十五回 决战3·风云儿女篇一

「人间五十年」第十七回开始将超级大改版，往后将秉承"以游戏为依托，以历史为走向"的原则为大家制作这个栏目。首个《决战3》专题将涉及介绍人物的「风云儿女篇」，地名的「战国土地篇」，合战的「干戈决胜篇」及包括战国人物所作诗词、战国文化等的「战国豆趣闻篇」四个部分。与以往16回旧版《人间五十年》相比，新版将更注重趣味性与时效性，希望大家能够喜欢！今次首先为大家简单介绍一下织田军的主要将领们，因为往后还要以大篇幅详细介绍这些战国时期璀璨的群星。

狂放不羁的霸气男·织田信长

提到信长公，恐怕对于中国玩家来说他是最熟悉的战国人物了。《信长野望》作为我们早期所接触到的战国历史游戏，至今也有20多个年头了。另外，著名漫画《孔雀王》，人气游戏《鬼武者》系列也把信长作为一个重要反派人物加以处理，使其知名度大大提升。信长果真有如此邪恶，恐怖吗？其实不然。真正的织田信长在战国时代应该算得上一位果敢、勇猛、善战的超级大名，只不过在当时的历史背景下他的知人善用、不拘小节引来了主流社会的异样眼光，被视为异类。其后他在比叡山追击与自己作对的朝仓·浅井联合军时一气之下残杀妇孺僧众数千人，烧毁民房禅房无数，这让他得到"第六天魔王"的"雅号"。

但从另外的角度来看，信长破弃当时日本森严的阶级制度，不管是浪人，小姓等等身份卑微的人，只要有实力，有能力，信长一概收为己用，有的更是因此飞黄腾达，鲤鱼跳龙门，最典型的例子就是布衣天下人"丰臣秀吉"。或许也是由于他太过偏激，对于人的价值太过看重，却不注重与将领友情的培养，因此在本能寺之变时葬身火海，只留得一首《人间五十年》感叹世间的悲凉。今次《决战3》的设定中，对于信长的介绍用了极为褒义的词句，"身怀豪胆，喜好新事物。富有进取精神，以打破乱世之争为自我目标的年轻大名！"





天生丽质的美少年·森兰丸

森兰丸乃织田军中一员猛将，更是信长的左膀右臂，据说与信长之间还有"禁断的感情"存在，《战国无双》中大家应该已经体会到了，呵呵。森兰丸自幼开始便跟随在信长身边，侍奉其左右。因其长相俊美，知书达礼，有人说他是信长的男宠，不过历史上一般认为他是信长"最为宠爱的小姓"。森兰丸原名森长定，父为森可成，其有一兄在战国武将中也小有名气，乃是绰号"鬼武藏"的森长可。至于为何会叫森兰丸普遍认为是因为前人误传以后造成的，因为森兰丸在早年的史书中也被写为"森乱丸"，"乱"字与"兰"字在日文音读中发音一模一样，后人可能误写成"兰"，也就将错就错到如今了。

森兰丸对信长的仰慕之情有如滔滔江水连绵不绝，因此可以说他是最为忠心于信长的。在信长最后时刻，森兰丸与他的两个弟弟一直坚守本能寺杀敌无数，但此时已经回天乏术，在信长的命令下他放火点燃了本能寺，与信长一同走完了人生的旅程，那年他才18岁。

忧郁彷徨的反叛者·明智光秀

明智光秀与信长一直是对立存在的，如果信长为"恶"那他便为"善"，反之他为"恶"，信长为"善"。对于本能寺之变我们无法去了解当时的明智光秀到底是如何想的，也许他是怕自己会被信长排挤，甚至排除，再加上后来自己母亲的遇害与信长有间接关系，居安思危与备受侮辱的他最后决定孤注一掷。不过也有人认为他是受了羽柴秀吉的蛊惑，中了猴子的渔翁得利之计。不管如何，明智光秀的本能寺之变为其带来的也只是一场悲哀的结局，55年的人生对他来说只有一场梦，随之诞生的是诸如"逆臣"，"三日天下"的辱骂与讽刺之声。





明智光秀的仁政与他的叛变形成鲜明的对比。他所施行的以德，以理，以义，以孝治政的方针得到领民的一片赞誉，并流传后世。所以到现在为止，都有许多作品把明智光秀美化成一个谦谦君子，而信长却被丑化成一介屠夫或者魔王！这与光秀君在民间的良好口碑有一定关系。而且民间盛传明智光秀可能并未在与羽柴秀吉的山崎之战中丧生，原因有二：一是杀害明智光秀的武士所拿来之首级已经腐败不堪，以当时的技术根本无法辨认是不是明智光秀的；二是在德川家康的江户时代初期有位高僧法号南光坊天海，他辅佐德川家康的政治方针与明智光秀源出一派，而且身世等情况均不详，有人就认为他很可能就是当时逃脱的明智光秀，并且在祭奠德川家康的日光东照宫留有许多代表明智家的纹章，这也是证明之一。不过真实情况现在也无法考证了，一切就当是一场宿醉后的梦吧。此次《决战3》大家在玩时不要忘记关注信长公与光秀君的对手戏，一定很精彩。

出身卑微的天下人·羽柴秀吉

猴子登场，游戏就有笑料了。看他一副调皮的样子，不知他在《决战3》中会有什么惊异的举动，是和佐佐间信盛斗气呢，还是跟柴田胜家抢阿市姬呢？作为战国历史上头号天下人，曾经出身布衣的他是战国史下克上的典型人物。羽柴秀吉原名叫木下藤吉郎，本为贫民阶级。还好，天资聪慧的他凭借自己的努力不仅成为了信长的心腹，更是节节攀升并以本能寺之变为契机统一了持续战乱的日本。

从布衣到天下人，他的飞跃离不开信长公的知遇之恩，也因此羽柴秀吉对信长是非常崇拜的。从"猴子"，"耗子"这些绰号就可得知他给予别人的印像就是唧唧喳喳，活蹦乱跳的样子，但也同时具备这两种动物的精明。羽柴秀吉作战时擅用计策，一夜城的作战方法是前无古人，后无来者！《决战3》定有稻叶山城攻略战，到时候我们一同看其出色表现吧！

□文/魔人·神无月　责编/龙马

RPG幻想辞典

妖怪列岛百鬼解读之水木之路与妖怪都市篇

上篇我们详细介绍了现代妖怪博士水木茂先生，相信大家现在对其也多少有些了解了，其实他的影响力还大着呢，譬如在日本，就还有一条专为其而设的“水木之路”，这不仅成为一道亮丽的旅游景点，同时也作为展现水木大师卓越成绩的功勋台而存在。

坐落在水木茂大师家乡——日本鸟取县的水木之路，已俨然成为了现代日本妖怪界中已久负盛名的妖怪乐园，常有慕名而来的游客在此驻足。整条路上有着全部80只水木大师笔下的明星妖怪，同时这绝大部分又都是日本民俗学中的知名妖怪，在这里几乎可以了解到有关他们的一切。所有的妖怪都有其相对应的编号，给人很整齐的感觉，尽管数量众多也不致于将其混淆，现在开始，就请大家随我们一道走进这水木之路吧。



↑境港站水木大师的亲笔画“欢迎来到境港”。



水木之路位于日本鸟取县境港市，说到这里，还有着妖怪都市的称号，也许是水木大师出自于这里的原因，所以妖怪文化在此相当盛行，其实在前篇我们也曾提过，在水木小的时候，这儿便是妖怪传说云集之地。现在这里的居民们甚至都还被称为妖怪市民的别号，更有意思的是还有着境港青年会议所所制定的妖怪市民宪章。因妖怪文化而带来的商业也成为该市的主要经济支柱之一，妖怪的周边纪念品、玩偶、书籍等均为当地的畅销之物，当然，最大的收益都还来自于那条800米长的“水木之路”。在这条弥漫着浓重妖怪文化的特色街道上，80只妖怪铜像分别都有秩序地分列于两边，而每只妖怪所在地段的商铺几乎也都从事着与该妖怪相关的经营活动，像有些地方色彩相当浓重的妖怪的路段周围甚至还将其原属地的地方文化都引入其中，另外连道路旁的路灯或电线杆之类也都全部以漫画妖怪的卡通形式造型出现，以及负责接送观光游客的列车也是特别设计的“鬼太郎号”，这些独特的创意和设计也真可谓是花了不少心思。另外，2000年落成的“妖怪神社”和即将完全落成的“水木茂纪念馆”，也是该市配合水木之路吸引观光的卖点场所。

但凡通过JR来到境港的游客一到站便会接受到来自水木大师亲笔所画鬼太郎的“热烈欢迎”。或许是妖怪文化太盛行，又或许是旅游业在该市所占的核心地位，所以整个境港站给人的感觉就是几乎为“水木之路”而设计。在JR站旁还有“境港鬼太郎交流馆”，是专为初到该地的游客们进行观光指南和介绍的场所，内容除了基本的市内交通和食宿外，其他的大部分几乎全用于介绍水木茂大师和他的妖怪们，这里几乎也可以看作是水木茂毕生成就的陈列馆吧。在站旁也可以发现整个市内的邮箱几乎都有着鬼太郎的身影，看着可爱的他骑在伙伴一反木棉的身上，给人以邮差的感觉。而大多数的路灯都是以鬼太郎的爸爸“目玉”形式的灯泡所出现，尽管也是大家熟悉的漫画人物，但不知道会不会吓着小孩子们呢？笑。此外，街旁的一些广告牌、标语、展版等，全都是以鬼太郎的形式出现的；还有电话亭，也是模仿大家熟悉另一旅游名所“鬼太郎之家”的外形。另外在水木之路的地面上，也都还铺有水木大师的作品，走在这样的以妖怪文化为主的小城市，你会深深地感觉到水木茂和鬼太郎无处不在，而前者在这里所受到的崇敬和尊拜已经超过了一切，这里的人都会喃喃地说道：“没有水木茂，就没有今天的境港”。一位残疾的漫画家能为一座城市带来如此的影响力，这绝对是令人意想不到甚至是空前绝后的。



↑水木之路59号上的鬼太郎，铜像制作得相当有质感，是当地一处景观。

鬼太郎代表了水木大师的全部成就，他也是这条街上最耀眼的明星，所以在正式迈入水木之路对每位妖怪进行介绍之前，今期就先在这里让大家认识这位可爱的小精灵。

鬼太郎，人类诞生以前在地面上生活着的幽灵族，他也是幽灵族最后幸存的少年。不过他视力非常不好，幸而有着知识渊博的父亲“目玉”的帮助和指引。尽管他刚出世时的妖性比较多，但长大逐渐懂事后其内心就开始充满着正义感了，最大的愿望便是人类和妖怪们能够共同友好的生存。由于拥有特别的灵力，所以也以维护正义的形象出现惩治和消灭那些破坏和平肆意作恶的妖怪们，在这个过程中他也结识并感化了不少愿意为和平而从善的妖怪伙伴们，并与他们一起展开冒险之旅。特别是大家都熟悉的一反木棉，对于鬼太郎来说，其就好比是孙悟空的筋斗云那般重要。

毕竟作恶的妖怪还是占多数，这也就难免我们的鬼太郎要面对不少的战斗，不过他拥有最独特的利用头发发动的“毛针”攻击，这样隐蔽的招式还是挺实用的；还有就是常用其脚下的木屐和祖先留下的用灵毛编织的儿童坎肩来进行的特殊必杀攻击，此外还有不少连他自己都未曾发现的隐藏能力。

□文/娜卡　责编/北斗



←境港市的「邮差」——鬼太郎和他的坐骑一反木棉。这种造型独特的邮箱在全日本也是只有境港一地才有的。

剧本评析专栏

人生活剧

Dragon Quest 8，众神的瑰宝

□作者简介：薛培良，上海高等学府毕业，当年为了研读游戏剧情而选择了专修日语。对文字类游戏情有独钟，同时在日本历史方面也是好手，曾在本刊发表过诸多文章。在对游戏剧本的看法上有着自己的个性视点。 □责编／唯夜



《DQ8》乃RPG神作，它是剧本之神堀井雄二、组曲之神昌山浩一、人设之神鸟山明合力打造出的一个国民级别的狂欢。

写实无敌，风格清新

作为“三神”合力打造的作品，《DQ8》从任何角度来说都是相当优秀的。以往系列中，令人遗憾的东西颇多，于剧本方面来说便是人物都以Q版造型示人——无任何面部表情、无任何意识传送、动作单一。人物对白中所不能表现的神情和神态都无法在造型上得到体现。比如感动时人物就简单抖动几下，而那些诸如愤恨、爱慕，及害羞等等情感都只能让玩家去猜想，但实际上很难体会到。而鸟山明大伯的人设也只能在包装盒或海报上才能得见真面目。本次《DQ8》则完全抛弃这些弊端，不仅把鸟山明人设独有的豪爽风格体现得淋漓尽致，更是把细微之处写在每个角色的脸上。《DQ8》中，各位玩家能非常清晰地看到人物皱眉、大笑、生气等等表情，这对辅助剧本理解起到了很大的推进作用，有时一投足、一眼神，或一微笑就够了，不需要太多的言语。譬如大家仔细看的话就会发现，后期米迪亚公主在主角梦中经常出现，从对白之中能很明显地说明她对主角有爱慕之意。然而作为一国之姬，由于已经定下王国婚约，国家的利益必须要高于自己的幸福，所以公主每次害羞地低头、故作镇静的用手指着薄唇、欲言又止的皱眉……这些动作都从侧面反映出她的无奈。而主角也是个具有高度责任心的男子，心中也明白自己与公主几乎是不可能走在一起的，这些注定两人的爱情只能处于朦胧阶段，谁也无法更没勇气去点破这层薄薄的窗户纸。这一直延续到游戏结束前，不，应该说是最后几分钟前。难以想象，如果没有人物细微动作及面部表情，公主那些举动通过对白怎么去体现。要是没有这些做铺垫，最后那一幕给予玩家的震撼就会相对减少很多，整个剧情就会失色不少。



《DQ8》剧本历来最大的特点便是风格清新。在以前，这种剧本多得可以装满一卡车，如今却已是弥足珍贵。现阶段盛吹失忆风、时空风、科技风，和生化风，剧本崇尚诡异与晦涩，此类风格的剧本几乎成了当今的主流风潮。在玩家思绪不断被时空轮回、世界爆发、宇宙危机、电脑科技，以及生化武器搞得七荤八素之时，《DQ8》无疑是道爽口的养胃菜。没有什么复杂的人物关系，没有任何让人难以理解的高科技，玩家所能看到的是个触手可及的世界，整个剧本背景轻松活泼、自然、写意。用堀井雄二的话来说，游戏中充满着“温馨”的感觉。

温馨情感，结尾完美

《DQ8》剧本的温馨体现在哪里？体现在那些朴素而又真挚的感情之中。初期，占卜师路易内罗与养女尤利玛就为我们演绎了一段感人的“父女情深”，而后洁茜卡与去世的哥哥萨贝尔特又为我们带来一场生离死别般悲凉的“兄妹情深”。虽说“悲凉”，但萨贝尔特消失前留下的那句鼓励洁茜卡的话真可让人为之感动：“你要走自己所选择的路，并且坚持走下去。”这对我们的人生来说何尝不是一种启示？此外，库克尔与同父异母的哥哥马尔丘罗之间的恩怨情仇也是剧本中一个特别值得关注的地方。也许很多人会认为马尔丘罗是一个大坏蛋，他有极强的统治欲望、极大的野心、极深的城府与极小的气量，但如果深入探究就会发现，其实他也应该被同情。因为有了库克尔，父亲抛弃了他与他身份卑微的母亲。对于孩童时代的马尔丘罗来说，他自然会把这一切都归咎给库克尔和这个社会的不公，认为库克尔夺走了自己的一切。所以他妒忌、愤恨，这些情感促使他要出人头地的愿望更加强烈，强烈就连大魔王拉布索恩都无法控制其左右。当马尔丘罗的计划最后落空，并且被他认为夺走自己一切的库克尔从死亡线上拉回之后，他幡然醒悟。临别时，当马尔丘罗惭愧地低头走过库克尔的那一瞬间，库克尔坦言：“当我刚进修道院之时，你的笑容是那样的温和……”。“温和”一词正显现出马尔丘罗内心曾经善良的一面，而临别前马尔丘罗扔给库克尔自己的圣骑士戒指也就表示他已释怀，并承认库克尔比自己更配拥有这代表慈爱与勇气的戒指。从仇视到佩服，兄弟两人能最后和解，真让人感到欣慰。同样在后期，麦迪奶奶为了救下被魔犬绑架的儿子，明知道自己此去肯定凶多吉少，但依然义无返顾，即使最后被魔杖刺进胸膛倒地的那一刻，她还是带着淡淡的笑，因为自己的儿子已经没事了。作为母亲，最后一刻能为保护自己的儿子而死，在她看来已经是死而无憾了吧。所谓母子情深在此处一览无疑。在最后结局中，当看到主角与公主走下马车，众人出城迎接的那一场面，想必每个人心里都会热腾腾的，不自觉地会感叹：天下有情人终成眷属。

此外，诙谐幽默亦是本次剧本亮点之一。特罗迪国王与央卡斯两人有如一对相声演员，老是不停地相互讽刺或者怒目而视，冤家对头，演绎出不少笑话。特别是特罗迪国王经常会突然从背后出现，央卡斯便立刻做个乱马的招牌动作，然后惊讶地说：“大叔，你是什么时候来的……”。原本以为特罗迪国王是因为被诅咒才变成了怪物的样子，可没料想解除诅咒后的他竟然与怪物长得没什么两样，看到这里我想每个人都会不禁一笑的。

《DQ8》对于爱情的描述用了很多篇幅，而且都是刻骨铭心的痴情。比如阿斯肯拔的国王竟然能为自己去世的王妃守丧2年之久，痴情程度不言而喻。在他看来，自己所有的动力都是王妃给予他的：每次政务后，遇到不快或头疼的事情，王妃总会细心劝慰他、支持他。作为国王，高处不胜寒，唯一可以倾诉的对象只有自己的王妃，所以国王对王妃的爱更多的是一种寄托。而当王妃不幸病逝后，这种寄托自然也就没了，因此国王就变得抑郁消沉起来，最后依然是王妃的幻影鼓励他走出困境，重新振奋精神，这才解开了他心中的结。剧本此处编排得很流畅，没有草草了事地单纯指出“国王爱王妃”，并没有强加给玩家这个概念，而是把这种爱延伸出去，让人真实体会到国王内心的独白，角色扮演，效果就要如此。

对于最后的结尾，不管是一般结局还是隐藏结局都让人振奋。一般结局特别体现的是特罗迪国王与公主的大胆。在先前已经提到，公主是个害羞但又有责任心的女子，为了自己国家只能嫁给那个小白王子；而特罗迪国王又一直给人以自私自利的印象。可就是这对父女，在结尾却给予我们一次超级大的冲击——特罗迪国王竟然带着米迪亚公主逃婚了，他竟然会冒着与萨桑比克国断交的危险做这种事真让人没料到。其实想想也就能明白：天下父母都为儿女着想，特罗迪国王既为一国之君，对自己的儿女当然也爱护有加，小白王子与打败魔王的勇者谁更能给予公主幸福我想他心里也有数吧。所以这种选择既出乎意料之外，又在情理之中，安排得比较巧妙。而隐藏结尾就更圆满了，主角既然已经证明了自己的身份，那就可以名正言顺地娶公主进门了。这两个结局其实迎合了不同喜好的人群：有的玩家就喜欢通关结尾那种“为爱而飞，其它不管”的爱情观，而有的则偏爱圆满大结局，而游戏编剧能想出这种双重处理的方式，也真够“弓虽”的。





米花通信第三期隆重登场！连续两期的掌机米花，相信大家也想换换口味了，特别是没有掌机的玩家们，一定希望"米花小沛"能够为大家炮制一炉新鲜的"家用米花"吧。但是小沛对掌机实在是情有独钟，特别是对PSP青睐已久。所以……



挥舞球杆在青山绿树间打发休闲时光

1 高雅运动的平民化

依照本栏目惯例，小沛在开篇还是要扯上几句。但是本次不同的是，先前的闲扯绝对是博君一笑，今回不然，在下将以包藏宇宙之胸襟，洞悉游戏之玄妙，广揽高手之所长，而言玩家之所好。字字句句尽皆郑而重之！（这样说话真累！）

说到高尔夫这项运动，最早成形于13世纪早期的苏格兰，而出现类似的运动则早在12世纪。传闻是由苏格兰渔民，在闲暇时用木棍击打圆形石子进入地上的小坑，逐渐演化而来。1411年成立的圣安德鲁大学就有了这项运动，随后传入了苏格兰皇室，而且形式渐渐成熟，正式成为了一项皇室运动。后来因为许多人玩物丧志，于是皇家两次下令禁止这项运动，不过其难以抵挡的魅力使它很快流传到英、法、荷等国，以致今日遍布全球。不过由于场地和器械的限制，今天它还是一项平民难得享受的"贵族运动"。

拽了几句历史，其实我想要说明的就是高尔夫这项运动实在是离平常人有些遥远。好玩是众所周知，常玩却是遥不可及。殊不知光每年40万人民币左右的会费就让人咋舌！于是高尔夫的游戏就成了广大玩家的福音，坐在家中也可享受挥杆的乐趣。而在众多的高尔夫游戏中，《大众高尔夫4》便是其中的佼佼者。清新的画面和可爱的角色让玩者的心情放松到了极点，同时正规的比赛和丰富的模式又俨然再现了高尔夫运动的全部精华所在，真是难得的休闲佳作！

2 重温游戏的点点滴滴

《大众高尔夫4》的前作是在线版，许多玩家因此不能完全领略到游戏的魅力，本作重回单机版真是充分体现了"大众"二字的主旨精华。（谬论！）本作收录的模式基本与前作相同，有可以让多人参与的"大众GOLF"，仅供单人游戏的"一人GOLF"，以及"VS"模式等。另外道具店系统也继承了下来，而且新增的服饰道具以及各种球杆的数量也大大超过了前作。玩家胜出后获得的分数就是用来换取道具的金钱，收集这些充满诱惑力的道具当然就是本作的另一大乐趣了。

在游戏系统方面以及游戏的操作，本作跟前作的差别不大，画面显示则有些改进，如角色的肖像变成了圆形，球洞距离设在左下方显示等等，还有随着有新角色的加入，选人画面的设定显示的也有所不同。毫无疑问，此举的目的都是为了让玩者更清楚明白地获取各种情报内容。乍看之下都是细微改动，但是体贴之处无不让人感动。总数达34人的登场角色也是本作的一大看点，其中比较受人注目的有女忍者、幼儿园小孩等，每个人的性格特点在游戏中都得到了淋漓尽致地表现。如同角色一样，本作中的比赛场地部分是来自前作，也有些是根据现实中场地为蓝本从新设计，共计13个，也算丰富（苦笑！）。

要说《大众高尔夫4》是大作，似乎有些勉强，但是百万销量面前你又不得不承认它的人气的确超高，可以说它是一款有着小品级游戏外表的人气大作。现在看众多的家用机休闲游戏，《大众高尔夫》系列绝对称得起是上乘作品了。

3 轻松成为"老虎五只"

Tiger Woods在高尔夫球界绝对是威名赫赫，其精湛的球技是许多人所难以企及的。但在《大众高尔夫4》中，像"老虎五只"那样潇洒球坛却不是什么难事。也许有很多玩家已经是这款游戏的高手，那么下文仅供菜鸟赏读。

本作的操作方法有"简易输入"（かんたん入力）和"常规击球"（コマスに出る）两个模式，简单输入虽然能够轻易上手，但是却不能击出各种特殊的变化球。所以下面我们就来看看常规的玩法吧。

基本操作是当玩家按下"○键"开始击球后，当游标到达左侧时决定击球的力度，紧接着游标又会返回，这时按下"○键"是决定准确度，游标越接近白色竖点，所击出的球就越准确，也就是说玩者一共要决定三次，只有充分掌握了这种击球方法，才能打出各种各样的变化球来。

NICE SHOT是所有技巧中最简单的，这里就不说了，相信玩过这个游戏的都会。那么就先说一下POWER MODE和FULL MODE，这也是在本作中得到加强的系统。

在击球之前按一下□键，就启动了POWER MODE模式，这时球的飞行距离会比正常状态下多出10到20码。如果在POWER MODE中下再按□键，就会发动本作新增的模式FULL MODE，此时击球槽右端会变成蓝色火焰，远处的落点也会显示"FULL"字样，在这个状态下角色会击出更远距离的球，但球的轨道可能会与预期产生偏差。需要注意的是，POWER MODE与FULL MODE一样只能使用10次，另外"FULL MODE"在短杆球与推杆时都不可以使用。

然后再说一下难度较大的回旋球。这可是《大众高尔夫4》中的高级技巧之一，种类繁多且效果各异。

1、侧旋球：侧旋球是最为实用的一种回旋球。在击球的游标开始移动后，按住十字键的"左方向"或"右方向"来决定，球便会以向左右旋转的方式击出。侧旋球的最大效用是绕过面前的障碍物，另外想修正风力对球的影响时也可以使用。

2、强力侧旋球：侧旋球的加强版，它的使用方法较为复杂。当击球的游标移动后，在决定力度时先按住想要击球的相反方向，然后决定准确度时再按住想要击球的正确方向，当游标两端都达到最佳位置即可发出。

3、上、下旋球：上下旋球的使用方法与左右旋球相同，只要将方向换成十字键的"上方向"或"下方向"即可。这两种球的效果不同，上旋球击出后飞行高度偏低，比较不会受到风力的影响，并且落地后弹出的距离也更远，但总的飞行距离却不如正常击球远；下旋球的特点正好与上旋球相反，飞行的高度较高，落地时会有一定几率球会倒退移动，缺点是飞行距离较近，并且不易控制力度。

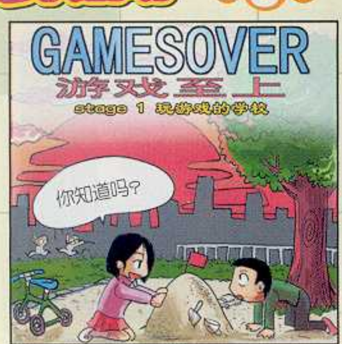
4、强力上、下旋球：上、下旋球的加强版，使用的方法"强力侧旋球"相同，只需调换方向即可。

最后附上犯规的惩罚措施，大家一定要注意啊！

出现状况	惩罚措施
将球打至界外造成遗失球	罚一杆
球滚入过深的树丛中而无法击球	罚一杆
球陷入沙坑中过深的边缘处造成不能击球时	罚一杆
在沙坑内击球因碰到边缘反弹到自己身上	罚二杆
将球击入水障碍区内	罚一杆






GAMESOVER
游戏至上
stage 1 玩游戏的学校
你知道吗？

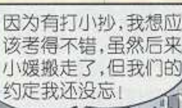

我妈妈是北大附中的老师，如果咱们以后能上北大附中的话，可以吃到老师的伙食。
而且，北大附中是重点校，再以后能上北大哦！


小终，咱们一起考上北大附中吧！
好啊小媛，一起吃老师伙食！


说好了哦！
反悔是小狗！


喂，这情节会不会太老套呀！
别管！


我的名字叫巨终，那个约定的十年后，现在的我已经初中毕业了，正在等录取通知书。
冰镇矿泉水
矿泉水


因为有打小抄，我想应该考得不错，虽然后来小媛搬走了，但我们的约定我还没忘！






喂，有你家的信！


终于来了!!


老爹！妈妈！


你们看！录取通知书来了…
哦？！


巨终！


臭小子，今天卖了多少瓶呀？
50瓶！


好孩子，还不错嘛！
不错


老爹，我的通知书……


巨终！
啪


臭小子，多少钱一瓶卖的呀？
两块钱！


越来越能帮上忙了，真是好孩子
喂……
Ho Ho Ho Ho


录取通知书……


畜生！不是说好了，只要我考上了北大附中就供我上学吗！
我觉得仅凭你是我儿子这一点就考不上。
瞧，通知书不是来了吗？
明天白天晴间多云……


说过的话不算，你这也叫为人父母吗！
不孝子，没看到家里现在穷成这样吗？这个纸箱的损坏从你的零花钱里扣！


我和小媛说好了要一起上北大附中的，你不是说我们定过娃娃亲吗！
你说那件事啊！


咱们巨家和林家的婚约已经解除了。
你说啥！


咱们两家都是名门旺族的时候，是有过约定，
不过自打咱家没落到卖假矿泉水为生以后，林家就再也没有联系过咱们。
与我们还是"林巨"（邻居）呢！


所以忘了吧，吃了饭就睡吧。
我不管!!


你们怎么样跟我一点关系都没有！我和小媛有我们自己的约定！


不管怎么说先看看是不是北大附中的录取通知书吧。


一定是的，妈妈。
太麻烦了，直接扔掉就行了。
你闭嘴


咚
咚咚
咚 咚 咚
哎呀！


是落榜通知书耶


妈妈，怎么连你也……
是真的呀！


还有别的信！


教育局分配你到"西店游戏高中"去上学！


看，还寄来了录取通知书！
录取通知书
同学，你已被
戏学校录取，
本学校为三年
来吧，恭喜你
游戏学校？
什么！


我不准！大人在家忙得要死，你却去玩游戏？
所谓游戏学校也不是教人玩游戏的啊！
这上面还写着


学费伙食费全免？真是奇怪的学校。


伙食全免
本月30日




小终！上学吧！老爹支持你！！
始终还是让孩子多上两年学好啊！

□ 本期策划、制作/黄金IC　责编/大象









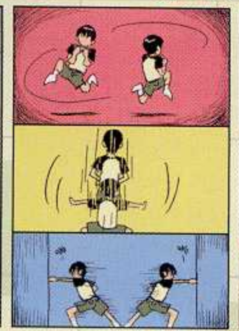




































































PS2 角色扮演

本刊译名:复活传说			
NAMCO	2004.12.16	7140日元	80K
DVD-ROM	日版	1-4人	全年龄

□ 文/A9TG工作室 责/北斗

卡雷基亚大陆，这里生活着头脑出色的胡玛族和身体发达的格兹玛族这两个种族。在远古时代，两个种族之间发生了激烈冲突，最后支持胡玛族的六圣兽联合把圣兽王封印在"ゴルドバの月"，自己为转生也进入了长眠。自这被后人称为"圣战"的战争以后，建立了由格兹玛族统治的卡雷基亚王国。与漫长的、持续的和平及繁荣相反，在某个隐秘的地方经常存在着黑影……而黑影慢慢地扩散，并渐渐开始蔓延至整个王国。

在卡雷基亚大陆，术师被称为フォルス（Force）能力者。这是生命与精神力量所产生的特殊能力的人。一共有六种属性因子构成，根据不同的组合可能会发生不同的情况。一个人所产生的フォルス，取决于他的潜在能力，有可能强大到毁灭一切的地步。而这种能力一开始只在极少数兽人间存在。但自从卡雷基亚前国王ラドラス一年前莫名其妙的衰弱并最终去世后，发生了"ラドラスの落日"事件，自那以后，在边境上，特殊能力的人激增，从而成为了王国的不安定因素。

维格·隆贝格 Lungberg



- 年龄：18岁
- 种族：胡玛族
- 性别：男
- 身高：183CM
- 体重：71KG
- CV：桧山修之

有着冷酷的严寒和美丽的风景的北方村落スールズ，他是在那里出生和长大的胡玛族的年青人。小时候父母双亡后，搬到了青梅竹马克莱尔的家，被当成一家人一样对待。但是，由于一年前的事件，封闭了自己的心灵，变得沉默了。别人总认为他是一个冷酷的人，其实并不是这样，他爱打抱不平，拥有着火热的性格。在和平的时候，总是想出去冒险。但是当他和他的周围受到了袭击的时候，他珍贵的某样东西被夺走了……

克莱尔·贝内特 Bennett



- 年龄：17岁
- 种族：胡玛族
- 性别：女
- 身高：163CM
- 体重：45KG
- CV：安田未央

维格青梅竹马的朋友，在スールズ村里受到很高的评价。就这样幸福的生活着，直到某天，谁也没有想到的命运之舞突然间降临到她的身上……

她留着长长的稍微有点卷曲的金发，身上穿着华丽的洋服，走到哪里都是一副小姐的模样，幼年时和父母双亡的维格一起被抚养长大，一直对冷淡的维格心有独钟，维格也只有在她面前才会放松下来。她平易近人，深得大家的喜爱。在游戏中是指引周围众多迷惘角色方向的明灯。虽然是女主角，但她是不参加战斗的。

玛奥 Mao



- 年龄：13岁
- 种族：胡玛族
- 性别：男
- 身高：153CM
- 体重：38KG
- CV：渡边明乃

是一个擅长咒术的胡玛族少年，和尤金的关系就像父子，并一起旅行。活跃的他，其实已经没有了一年之前的记忆，流浪天涯，孤独一身，没有亲生父母，经常现出一副寂寞的表情。

虽然和尤金有种族的差异，但还是对尤金有着父亲般的敬仰。他还是个身材娇小的可爱少年，看上去非常的活泼。其与尤金在战斗中的"法术＋近身物理攻击"相得益彰的配合堪称绝妙。

尤金·加拉多 Gallardo



- 年龄：40岁
- 种族：格兹玛族
- 性别：男
- 身高：193CM
- 体重：108KG
- CV：石冢运升

与智力出色的胡玛族相对的，格兹玛族的他拥有着强壮的体魄，是一个拥有结实的身体和优秀的运动能力的武者。在卡雷吉雅王国隐名埋姓，为了调查黑暗势力，开始和玛奥一起行动。他性格冷静沉着，言谈洗炼。但是他好像背负着谜一样的过去，关于自己的事情从来不提，只是为了自己的使命而活下去。外形看上去像野兽一样，更进一步说就像一只黑豹。擅长使用枪，拥有着高速运动的必杀技，一定是个非常实用的队员。

安妮·巴斯 Annie Barrs



- 年龄：15岁
- 种族：胡玛族
- 性别：女
- 身高：155CM
- 体重：40KG
- CV：矢岛晶子

突然出现在维格一行人面前的少女，非常有教养，谈吐极其文雅，似乎不是一个旅行者。在奢华的身体上，有一双充满幽暗感情的神秘双眼。不知道出于什么原因，她非常讨厌格兹玛族。

本来，她的志愿成为一名医生，是个心灵容易受伤的普通的少女。由于某件事，这个少女的表情一直很幽暗……真希望什么时候她能超越心中的障壁，变回一名整天都很开朗的少女。

特托利·库罗 Crowe



- 年龄：17岁
- 种族：胡玛类
- 性别：男
- 身高：178CM
- 体重：69KG
- CV：山口胜平

生活在烟囱林立的工厂之街「ペトナジャンカ」。是一个热血男儿，非常讨厌拐弯抹角。想到什么就会去做的直接型……经常让同伴们卷入麻烦中而自己浑然不知。不论什么时候都向前看，对于过去一无所知。经常罗里巴嗦，经常开朗的大笑。有一个姐姐，看上去没什么头脑。

在战斗中他是一个典型的近身战好手，各项技能发动时的打击感也都相当畅快，是相当值得信赖的好伙伴。



希尔达·兰布琳

- 年龄：21岁
- 性别：女
- 体重：48kg
- 种族：半胡玛半格兹玛族(就是游戏中说的"HALF")
- 身高：168cm
- CV：大原沙耶

浑身散发着冷艳气氛的美女，也是一个使用塔罗牌的占卜师。对敌人采取绝不饶恕的冷酷态度，在没有敌人的时候还会给予同伴辛辣的嘲笑。走着与友爱无缘的严酷的人生道路，除此以外从她的话语中好像能感觉到什么强烈的愿望。是个有着许多意味深长的秘密的人。尽管看上去是个以自我为中心的家伙，关键时刻却能成为全队的灵魂人物。



阿嘉蒂·琳德布罗

- 年龄：20岁
- 性别：女
- 体重：43kg
- 种族：格兹玛族
- 身高：160cm
- CV：筱原惠美

美丽的头发，经过洗礼的拥有美貌的王国公主殿下。追寻已故父王的足迹，成为统治着卡雷吉雅王国的女王。感觉就是一个小女孩，从生下来就没有出过王都，是个涉世未深的小姑娘，总是抱有某些秘密，在某些时候，竟能表现出潜在的决断力和行动。是一个做事极其仔细的女性。由于女王的身份，也被卷入到事件当中，和尤金似乎也有比较特殊的关系。



基鲁瓦·阿迪冈

- 年龄：37岁
- 性别：女
- 体重：58kg
- 种族：格兹玛族
- 身高：175cm
- CV：真柴摩利

阿嘉蒂女王信赖的随从。从阿嘉蒂小时后开始，一直侍奉左右。对于失去母亲的阿嘉蒂来说她就像乳母一样，有时候是倾诉的对象，有时候是严厉的老师，关系十分密切。阿嘉蒂继位后，在宫外，仍然喊她公主殿下。而年纪轻轻就背负了国王的重责的阿嘉蒂也离不开她，在公在私都起到巨大的作用，作为其身边的随从非常了解，一直为减轻阿嘉蒂的负担而默默努力着。



米尔霍斯特·塞尔卡库

- 年龄：28岁
- 性别：男
- 体重：72kg
- 种族：胡玛族
- 身高：185cm
- CV：三木真一郎

卡雷吉雅王国的将军。虽然是胡玛族人，但却拥有フォルス能力。由于有高超的武艺和敏锐的精神，给原来的老国王拉德拉斯留下了深刻的印象，年纪轻轻就在军队并身居最高位。有着高超的剑技和对王国的绝对忠心，受到了士兵和人民的极大欢迎。但是另一方面他的真正性格十分暴躁，宫廷里也有排挤他的人。而他始终为了治理国家在卡雷吉雅中不停的奔走着。



扎比 Zapie

克莱尔的宠物。智力很高，可以听懂人类的语言，对维格很亲密。

六圣兽采用中文名称：
水：夏奥伦　暗：伊雷　光：基尔瓦内
火：菲尼娅　风：温蒂卡　地：兰德格里兹

【剧情攻略】

黄昏的王都，一个年迈衰弱的格兹玛人躺在床上注视着夕阳。残阳如血，渐渐化为夜月。而老人眼中突然现出恐怖的神情……

当ゴルドバ的月升上来后，一位年轻的金发骑士和一位豹人，匆匆进入房间，却发现老格兹玛人正在使用被他们称为フォルス(Force)的能量晶体。

"陛下!!!"骑士大叫一声。

豹人也吼道："陛下，你这是在干嘛？"

骑士："如果继续这样下去的话……"话音未落，Force晶体爆发出夺目的亮光，能量开始暴走并波及整个世界。街上的人们有的自燃，有的被紫电击中。而原本作为技术先进代表的那些使用フォルス能量运行的机械都失去了控制，王都陷入了一片火海和混乱之中。



随后ゴルドバ的月也碎裂开来，失去制御的能量向四处发散。

与此同时，在某个村中的集会所内，我们的主角维格右手也缠绕着白色的能量带，并发出痛苦的呻吟，一旁的克莱尔显然非常担心。

维格："别过来，克莱尔。快逃！"

正在犹豫间的克莱尔也许让维格分了心，本已不稳定的能量再不受控制，一片白光过后，只听到维格绝望的呼喊着克莱尔的名字。

一年以后……

太阳将两个身影投射到门上，随后两位神秘人出现在集会所的门口。而集会所内原本冷漠的威格则在宠物扎比的尖叫声中抬头向门外望去，他的身后赫然就是被冰封的克莱尔。

"是谁？"

一位红发少年带着灿烂笑容答道："你好，维格。我叫玛奥。"

另一位健壮的格兹玛族人则说："我是尤金，我们是来寻找你，我们的伙伴的。"

维格冷冷地道："你们到底是什么人，为什么会知道我的名字？"

玛奥："别这样，我们是你的伙伴。难道你没收到我们要来的消息吗？"

维格："我没什么和你们谈的，回去。"

玛奥："怎么啦，亏我们还想帮你呢。"

维格："你们能帮什么呢，别装着什么都知道。"

玛奥严肃的说："我们比你想象的知道的要多，还能解决你心中的疑惑。"

维格："别开玩笑了，什么疑惑？"

玛奥显然想表示友好，边靠近维格边说："那我们谈谈吧，维格。"

维格显然不领情，站起身后随着双手闪动的白光，四根冰柱忽然从地刺出，将玛奥困住。

这时原本一直保持沉默的尤金开口："原来已经能自由控制Force了啊！"

"嗯，果然超过我们的预想哦。"玛奥似乎一点也不怕。

维格："别再往前，下一次我就不会那么客气了。"

玛奥回头向尤金抱怨道："他竟然这样说呀……"

尤金笑道："既然如此，那也没有办法，较量一下吧。"

玛奥："这样啊，那这次的限制条件是什么呢？"

尤金："不使用Force力量，60秒内击败他吧。"

玛奥："哎呀，还真是严酷的条件啊！"

尤金："怎么，做不到吗？"

玛奥："你认为我无法做到吗？"

尤金："别用反问来作为回答。"

维格见他们毫不理会自己的警告，正说着"你们还在说什么呢，快点离……啊！？"

话未说完，玛奥浑身被火焰包围，困住他的冰柱瞬间融化了："维格，要放弃的话，就只有现在了。"

维格握紧剑，厉声道："闭嘴！"

由于玛奥无法使用Force力量，所以一番比试后成功击倒了他。不过此时玛奥突然使用Force力量，瞬间情况逆转："果然不能掉以轻心啊。"

维格惊奇的询问这到底是什么样的能力，而尤金和玛奥则向他解释了何谓フォルス，以及Force的具现化。同时告诉维格，他们的目的就是为了邀请维格和他们一同旅行，去寻找有Force能力的同伴，并拯救这个世界。

之后尤金谈到现在胡玛族也有了原本只有格兹玛族才拥有的Force力量，而维格的就是冰之Force。玛奥告诉维格，因为他的力量觉醒的太突然，心还没有控制能力的准备，于是就会进入Force暴走的状态。

显然克莱尔就是因为这样被冰封。

不过玛奥拍拍胸脯告诉维格："这里就交给我吧。维格，你是冰而我是火……火可以融化冰哦。"说完玛奥念道："Force之炎啊！请将沉睡在冰中的少女街救出来吧！！"趁着这个机会维格举起手中的大剑，向冰柱砍去……让他魂牵梦绕一年的女子克莱尔终于回到了他的面前。

白峰之村 スールズ

醒来的克莱尔只记得被冰封前的瞬间，互相介绍后克莱尔邀请大家一起回去休息。临走时冰之バイラス突然出现，击败怪物后三人来到克莱尔家。





尤金向维格说明了一年前的ラドラスの落日事件，但维格以无法舍弃村子与家为由，仍旧拒绝尤金和玛奥的邀请。这时克莱尔的父亲赶来说有人持械闯入了集会所广场。

赶去集会所，拥有磁之Force能力的托马（トーマ）正在欺负村中的姑娘，维格等人立马上前与之战斗。几个回合后萨雷（サレ）出现，原来尤金和玛奥的真实身份是王国军队王之盾的前队长及其手下。不过萨雷的目的并非这两个逃兵，而是以村民的安危要挟克莱尔，虽然维格心有不甘，但尤金考虑实力的差距，不得不打倒维格，放手让克莱尔随他们而去。

萨雷嚣张的与尤金和玛奥道别后，尤金解释了他们离开军队的目的，就是为了调查王国内能力者突然增加，バイラス大量出现的背后原因。再加上此次将克莱尔牵涉进去，维格也无法坐视不理，因此回家和克莱尔父母道别并许诺一定平安将其带回后，三人一同离开了村子。

BOSS 蓄力攻击前他全身会变红，另外他的攻击准备时间都比较长，注意防御即可。

ラルレン大桥

沿路来到桥上，“漆黑之翼”的三人ギンナル、ドルンブ、ユシア登场（简直就是火箭队嘛……），维格一人轻松击败他们之后继续前进。

ケケット街道沿いの小屋

休息一晚，一早宿屋主人很奇怪的拿着武器冲进来攻击维格，有这种情况的还不只他一个，看来人们被音之Force操纵，玛奥和尤金挡住众人，维格赶紧寻找声源，调查墙上的时钟后危机解除，出门和ワルトゥ对话即可继续前进。

エトレー桥



火箭队再次登场，改名为“漆黑之牙”。玛奥笑他们说那不就是蛀牙嘛。不过这次他们把桥破坏了，击败他们后只能往西过个小桥然后取道山脉，而三人组则辛苦的开始修桥行动。

アルヴァン山脉北部

开始的山路通过按O可以跳跃前进，距离较远的地方可以通过按□借助冰块跳跃。很快就可以走出山脉。不过离开前还要解决一个レグタイト。

BOSS 他的攻击准备也比较明显，而且间隔时间比较长，防御后连续给予他打击吧。

アルヴァン山脉北部>>ミナール

离开山脉不一会开始下雨，沿路跑过两个版面，雨越来越大，大家觉得有点不对劲。维格放出冰柱后，突然变为下雪。继续前行一个版面，save后前去调查冰柱并往上面发射火球，成功的让天气恢复正常。随后安妮和三个佣兵出现，原来尤金杀了她的父亲，只好与她战斗，击败后她见怎么都无法杀掉尤金，一时激动晕了过去，只好背着她一同前往米纳鲁。

BOSS 主角专门对付安妮，不要给她吟唱的时间。其他的3个佣兵就交给同伴们。

潮拂之街 ミナール

将安妮拜托给キュリア医生，然后到港口从士兵处得知因封锁无法出航。回广场帮厨师搬箱子后再去找医生，接着到酒场对面的菜田处找ミーシャ，回宿屋前和キュリア医生再次对话一同前往海岸，这一次的战斗安妮也会一同参加。

胜利后回宿屋，离开宿屋后安妮加入队伍，大家一起前往西南方向的ペトナジャンカ。

迷いの森



进入迷之森，重复经过三次相同地图后发生剧情，发现被杂草掩盖的正道，最后出去时候击败大树精グランバスク。胜利后可以学习奥义了，然后继续前进吧。

BOSS 先解决旁边的小树，然后集中攻击大树精。它的压制攻击伤害比较大，但有火系的弱点，用玛奥针对性的进攻即可。

烟囱之街 ペトナジャンカ→制铁工场

烟囱之街非常安静，一个人也没有看到，到广场竟然发现萨雷等人抓走了这里的女孩，维格本想追上前，但还是先到制铁工场帮忙吧。

1、有会重生的大花的房间，先进左上门口有两朵花的房间取石炭。

2、往右下去，将石炭放入炉子烧掉大花。

3、下一个房间传送带上的花要烧掉。

4、接下来，回再生的花的房间，先烧掉周围小花即可。

进入最深处的房间发现ティトレイ，救出他后发现他正处在Force暴走状态，只有开打。胜利后一同离开，不过别忘记调查树洞，里面有宝石。

离开工场后ティトレイ因为要去追姐姐而加入（后面有对话说他就是那很姐控，笑）。

BOSS 暴走的托特利速度非常快，而且进攻一波接一波，这一战就靠人数的优势来解决吧。

トヨホウス河の小屋



离开ペトナジャンカ往东南走，在河边可以看到这个小屋。进去后得知船因为前一天晚上的风而损坏，等进森林看木材回来至少还要两、三天。为了尽快追赶，维格等人帮忙收集木材，从右边入口过去，把地上所有的木材都收集即可，顺便还可以拣点蘑菇准备做饭。

吃饭时突然听到外面有声音，追出去进行战斗，不过因为拣的东西有毒影响了战斗力……好在总算赢了，之后船修好了，可以继续前进。这里的划船是个迷你游戏，可以反复挑战（具体规则另述）。

水上都市 サニイタウン

成功抵达水上都市，到港口得知这里在两天前封港……到广场遇到一个大姐说要救人。那么帮她先吧。从南门离开沿路而行即可。

テルアラ街道沿いの小屋

在小屋里遇到希尔达并与她对话，出门发现托马也来了，先和希尔达以及三个士兵战斗。眼看希尔达败阵，托马出言刺激，加上自己的头巾掉落露出头上的角，希尔达进入暴走状态，只好再次击败她，并将晕倒的她带回水上都市的宿屋。

BOSS 1 第一次的希尔达非常简单，轻松击败。

BOSS 2 暴走状态的希尔达稍有难度，因为术的攻击变得频繁，尽量多利用三线移动而且不要停留在同一个地方过长时间就可以了。毕竟术的攻击只针对区域。

水上都市 サニイタウン

安顿好希尔达后离开宿屋，发现拥有虹之Force的ミリッツァ正在欺负街上的姑娘。击败她的分身然后追到南门前，玛奥觉得光就是她的弱点，



没有光就没有彩虹的幻象。回到宿屋门口与之对话后逃跑，追到北门前击败ミリッツァ本体。之后希尔达加入队伍，秘奥义可以使用了。

接着去寻找刚才逃跑的姑娘，她在某个民家1楼左下躲在被子里发抖。找到后，她讲述了自己如何被女王召见等等的过去。回到广场，发现一堆市民正准备庆祝活动。

此时，切换到克莱尔方面，和所有姑娘对话后并发生回忆的剧情后切回维格方面。

大家一起从北门离开，沿路前往沙漠。

BOSS 两次对付ミリッツァ差不多，因为她有多个分身，因此只能大乱斗了。

カレーズ

从沙漠的洞里下去以绕开眼前的龙卷风，地下算是一个小迷宫。走到某处安妮会因为在地下太久而疲劳。大家可以爬出来休息下。继续前进后离开迷宫，安妮却再次晕倒，这次看来蛮严重的。

沙漠的洞里需要利用尤金的Force能力轰碎石头，不过必然会遇敌。

泉之集落 アニカマル



到宿屋把安妮安顿下来，和人们对话找医生，最后在一个帐篷前找到冒险家フラッツ，他过来查看安妮的症状后确认为：デスガロ热。村民得知是这个病后，硬是不让各位逗留，看看只好把安妮搬到フラッツ的帐篷。

根据フラッツ的说法，需要得到リブガロの角，并在真暗之地将它磨成粉才可治好安妮。

オアシス

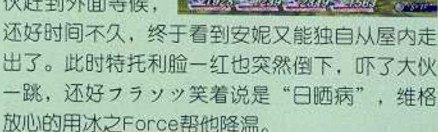
到集落东北方的绿洲内击倒金色的リブガロ后取得リブガロの角（此战有限定时间，超过时间未击倒金色的リブガロ，它就会逃跑。因此之前注意记录吧，战斗时尽量先解决它）。

BOSS 本战有限定时间，优先解决金色リブガロ。

アニカマル

回村后尽管维格等人不停的解释并希望借出宿屋的内房，但交涉显然比较困难……不过当宿屋主人听说维格他们得到了リブガロの角后告诉其他人，十几年前也有人用这种角救了这个村子，因此这次相信他们并同意借出房间。





フラッツ将大伙赶到外面等候，还好时间不久，终于看到安妮又能独自从屋内走出了。此时特托利脸一红也突然倒下，吓了大伙一跳，还好フラッツ笑着说是"日晒病"，维格放心的用冰之Force帮他降温。

アニカマル>>シ-ラグ桥→登山洞

大伙都恢复健康，也可以继续向东南方前进。经过一段旅途抵达登山洞。在途中会第三次遇到火箭队的三人组，但这次他们的一个队员受伤了，还好安妮主动帮他们治疗。他们留下一句："我们一定会报答的"后匆匆离开。

再之后到达半途，遇到浑身土色的萨雷和托马，定睛一看原来是拥有土之Force的ドネル的把戏，将他和两个泥人击败后ドネル却因为任务的失败而自焚。换成尤金炸掉前方所有石头后继续前行（掉下的石头可以站在影子那里，砸到尤金头上就会碎掉……）。



BOSS 泥人的萨雷和托马还是有一定攻击力，但总的来说三人都不是很强，战术设定为优先使用大伤害的攻击就可以了。

临空之町 バビログラード

和蒸汽升降机管理员（リフト管理员）谈话，希望能够开启升降机运送大家下去。不过他以正在卸货为由拒绝了。去宿屋前发生剧情后再回去发现其实管理员也被音之Force控制。

到道具屋前与民家门口的人对话，再进民家和一楼的奥さん以及二楼和老头对话，关键看来是圣殿了。赶到圣殿，与祭司对话发现他也被控制，调查最里面蓝色地球仪前桌上的书，希尔达念起书上的文字，即可解除祭司的控制，尤金一拳打晕他后就可以离开了，同时得到《苍兽圣典》。

回管理员家与他对话，输入：いとしきそら（挚爱的天空）就可以解除他的控制了。然后管理员开启蒸汽升降机，将大伙送到下面的港口。

南海之门 バビログラード港



在港口的广场，总算见到了特托利的姐姐，不过也同时见到了ワルトゥ、ミリッツァ两人。一场恶战后虽然赢了，不过ワルトゥ还是爆发一击将众人击倒。危急时刻，米尔霍斯特将军出现。眼看没有胜算，ワルトゥ等人只好撤退。

之后和姐姐说话，她告诉维格自己几天前还和克莱尔在一起，并且听到谈话说什么"没有时间了，就快要满月了……"之类。看来情况不容乐观，赶紧去港口坐船前往王都。

BOSS 本战同时面对两星，还是让主角对付ワルトゥ，电脑对付虹之Force，这样一来可以避免术的伤害，二来电脑对于追击分身反应比较迅速。

玉带之外门 バルカ港

在这里离开前遇到占卜师，抽到了一张"月之卡"，是什么意思呢？估计即将发生和月亮有关的事情吧。离开港口，沿路前往カレキア城。

浓雾之王都 カレキア城

这里常年被浓雾笼罩，是先王莱德拉斯的女儿：阿嘉蒂所统治的城市，同时也是技术发达的城市，甚至拥有城中的蒸汽机车。乘坐机车前往カレキア城这一站，来到城门前角色切换。

控制克莱尔面见女王阿嘉蒂，与她对话时阿嘉蒂的表现非常奇怪，边说着"这个身体是我的"之类奇怪的话语边靠近克莱尔。随后切换回维格。



守城的士兵拦住了维格等人的路，看来正面进入是没有办法了。正好一个人从城内匆匆逃出，眨眼就不见了，看来找到他的话应该能知道进入城中的秘道。坐机车到商店站，在商店内被挡住的地方找到逃跑的人ヨッツァ，他告诉维格等人去找杂货屋对面的ジベール，同时还有一句暗号。

去杂货屋对面民家楼下说出暗号，ジベール非常吃惊，不过面对众人的要求，他先提出希望能够帮他救一个人：ハック。选出两个人和维格、玛奥一同组成营救队前往东北的洞窟。

メセチナ洞窟

到最里面击败怪物救出ハック。

カレキア城

回ジベール家得知确实有地道，入口就在他家。临走前和ハック对话得到尤金的武器（之后在ラジルタ宿屋遇到ハック时还有剧情问你是否还需要这个武器），然后从屋内进入下水道便可成功进城（其中下水道处某处，只要把墙上左边的钟调成和右边一样指向9点方向即可解除陷阱）。

赶到某个路口，遇到萨雷，正准备开打时，阿嘉蒂带着克莱尔出现阻止了一切，并和大家一起到大厅谈话。从阿嘉蒂处得知她的目的就是要让圣兽王复活，而女王也露了一手，她是月之Force的能力者？不过维格等人显然不能眼看圣兽王的复活，只好反抗，虽然击败一队卫兵不过还是被蜂拥而上的后续兵力抓住，丢进了监狱。

バルカ收容所

维格懊恼的不断撞门，不过还是没有任何办法。就在这时，火箭队带着钥匙出现，原来他们是来报恩的，临走时他们还把收容所的钥匙留给了维格。将尤金和托特利放出来后，维格按照蓝、黄、红、茶、灰（从左到右）把球放好即可解除门的限制。

放出所有关押的人（除了伙伴还有其他所有门都开，牢房里还有道具），还是尽快赶回カレキア城阻止圣兽王的复活吧。



カレキア城

再次从下水道过去，进城后击败托马和萨雷（最好主角盯着萨雷打，不让他吟唱魔法的话比较容易），然后赶到城顶，不过还是来不及，眼看阿嘉蒂召唤月亮的力量，将克莱尔和自己都吸入，圣兽王ゲオルギアス也成功复活。

为了救回克莱尔，维格等人只好挑战圣兽王。将其击败后，克莱尔倒在地上，却不见了阿嘉蒂。维格赶紧将克莱尔带回家休养。

BOSS 本战比较困难，尽量站位靠前点，那么它飞起来发射的激光不容易命中；如果降下来平行的激光就没办法了，赶紧防御吧。如果按照进度不练级，不修改的话，本战应该是整个游戏中最难的一战了。

スールズ

看着克莱尔睡着了，维格出门碰到安妮，决定一同去バルカ附近找尤金。

ケケット街道沿いの小屋

在这里住宿一晚后起来竟然遇到克莱尔，她雇了个马车也准备前往バルカ。维格便叫她一同上路，不过感觉她的回应有点怪。

ペトナジャンカ→サニイタウン→バルカ港

在ティトレイ家找到他，听ティトレイ说玛奥他们好像在メセチナ洞里。离开后前往サニイタウン坐船到バルカ港。

バルカ港→メセチナ洞窟→バルカ港

找到玛奥后才发现，尤金把自己关在笼里。一见到维格等人，他就要求维格杀了他。听安妮说东大陆的ラジルダ那边有种药可以治尤金的问题。回バルカ港乘船前往ラジルタ港。

ラジルタ港

这里的小孩要送东西给他妈妈当礼物，你给他不同东西可以得到不同道具（1次机会）。

ラジルタ



往左后往下过版（抵达后可以看到克莱尔偷偷离开了玛奥并赶到了王都），到门口有个人的イーガ的家，得知需要镇魂琔，不过他不肯帮维格等人。回宿屋后意外的遇到希尔达，一起到海岸见到イーガ的儿子イゴル，他也是当时监狱里被维格放出来的其中一人。回宿屋后，为了表示感激，他将镇魂琔送给了维格。

ラジルタ→ラジルタ港→バルカ港→メセチナ洞窟

回洞后打开笼子，就在玛奥准备给他服药时，尤金突然暴走。还是先击败他吧，这样就可以顺利的使尤金恢复神智，而队伍的人也齐了。尤金提议继续调查，离开本版面，在下一个版面击破墙壁前进。里面有两个石碑，调查之，其中左边石碑需要放大调查选择可能成为线索的部分。选择左下的一个圆形纹章即可。

BOSS 尤金攻击力出色，暴走状态更是强大。除了防御外，还要多注意回复。

メセチナ洞窟→バルカ港→ラジルタ港→ラジルタ

回宿屋调查二楼墙上的旗，下楼从宿屋老板娘处得知旗子更换过，原来挂的是ラジルタ之旗。出门和门口姑娘说话，她竟然是当时和克莱尔一同被阿嘉蒂抓起来的女子，不过克莱尔的反应非常奇怪……



在某个民家的熊太太处得知暗之力的情报后，前往イーガ家。因为刚才维格等人去过，所以这次由其他人装成卡雷基亚的古代史研究院进去找他谈话。虽然谈话中没有得到什么有价值的情报，但对话后下楼调查左边的旗，得到一面ヒューマ之旗。

接下来去村子最上端的版面，原本被门卫挡住的屋子这次允许尤金进入。同样对话后可以在二层得到ガジエマ之旗。

回宿屋二楼房间，将两面旗子放到一起输入关键字：もんしょう（纹章）或者はた（旗），成功拼成一个大的纹章。因为像花的样子，于是出去调查宿屋对面原来有小女孩的地方（此处字谜答案为：はなのさくじき，如果没有提示你输入，就把select要看的剧情对话都看掉试试），接着到道具屋右上边民家就可以找到那个卖花的小姑娘。她告诉维格他们花是在村子西南方采回来的。

湿原之泉 ゼレソ



来到小姑娘说的地方，果然长着各类花儿，按照希望>>勇气>>真实>>爱的顺序选择4句话，泉水退去，露出湖底的入口。进入后，托特利将要面对种种试炼(就是过去的事情一一重现，思考心的真正所在)，克服试炼并一路前进到最深处击败暗之圣兽伊霍，托特利终于战胜自我，同时也获得暗之力。

而伊霍也给出了下一个圣兽所在的提示。

BOSS 对付的第一个圣兽，托特利必须参战，难度不是很大。

岩壁之村 ピピタス

村子就在泉水附近的沙漠中，在广场看到被五花大绑的ハック。进入酋长家询问他被抓的原因，酋长生气的说他们从古至今一直守护着重要的圣坛，不过那个家伙竟然在圣坛放火，损坏圣坛。尤金请求酋长同意帮助查明真相，酋长同意后到村口民家找ハック问个情况。

据ハック说，他之所以要放火是为了重现圣鸟。不过看来只能把这个任务交给维格等人了。



离开到门口有鸵鸟的民家内与老头对话，得知命之珠的线索，出门调查鸵鸟得到贵重品鸵鸟蛋（收集用）。再去找食材店的店主对话后，调查背后放食材的地方得到另一个贵重品仙人掌。回酋长那里，对话选择2，然后进圣坛选1，玛奥可以通过不怕火的仙人掌在墙上用烟熏出一个鸟状图。这下酋长相信了圣鸟重现的说法，回民家将ハック放了，他又接着回去研究。再回酋长家的圣坛为了圣兽的提示和ハック对话，注意到又一个提示：强壮之心，强壮之翼。

出门往西，注意地上的鸟状图。将最左下和最左上的鸟翅膀尖以及心脏处的圣火台点燃(一定要保证三个圣火台在一条直线)，焰之塔就会出现。

焰之塔

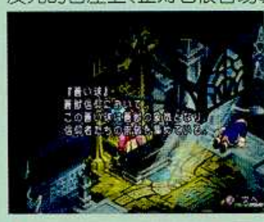
这次面对试炼的是玛奥。而途中的谜题如下所解（数字代表房间）：

1、调整红箭头，让火球按照箭头方向抵达终点。

2、先踩右中，然后踩右上和中上（斜45度的视角……后2个是火球运行中踩）

3、调查石板可恢复体力，踩按钮和调查石板都可以看到哪个火是小火，按□可以扑灭（被绿色火焰包围的宝箱，只需要用玛奥对着四个依次按□就好了，最后一个不会伤血，放心吧）。

4、斜对着飘浮的怪物,用火射它，可以把它吸到发光的台座上(正对它很容易吸到自己身上……)



进入塔的最深处见到火之圣兽菲尼娅（最后结尾玛奥好像叫她妈妈……),玛奥与她对话后得到火之力和下一个提示。

ピピタス

回酋长家，听说ハック去了ラジルタ，这个家伙真是不安分……坐马车跟过去吧。

离开村子会转到阿嘉蒂方面，她被冲到了ラジルタ附近海岸，刚醒来就被一个蜗牛怪物吓晕了，还好被イゴル救了。

ラジルタ



刚进村，就看到ハック冒着汗的偷偷跑掉，追着他过了一个版面，和生气的羊头村民说话，但他却不肯告诉我们那个家伙跑到哪里去了。而村里找遍也没有看到他的影子，换成尤金领队到上方的长老家，剧情可以看到是イーガ把ハック藏了起来，肯定有什么企图。

剧情后到宿屋门口和イゴル对话，告诉我们前往イーフォン之圣殿。

ラジルタ→湿原之泉ゼレソ→イ-フォソ之圣殿→ラジルタ

进去没一会就看到イ-ガ逃了出来，而再往前就可以再次救出被怪物袭击的ハック，带着他一同回ラジルタ。

ラジルタ

进村发现地下倒下了一片村民,赶紧到上方广场,原来两族人起了冲突。虽然维格等人尽力劝说,不过效果不大。此时米尔霍斯特将军突然带队抵达,进行所谓的“镇压”。虽然手段强硬，收效很大，但是村民们都颇有微辞。之后到宿屋二楼的房间准备一下,继续向北吧。



ボクナソ大桥

在这里本来需要通行证，不过正好交接班，而接班的人也是队长的旧识。不但顺利通过大桥，还得到贵重品：通行证。

风雅宫 キョグエソ

通过斜坡上去，就看到古香古色的风雅宫了。和装饰品屋旁的民家内老头说话，得到幻之庭的消息，离开后到宿屋见到许久未见的冒险家フラソツ。

之后到另一个版面找ワソ·ギン，然后回宿屋,再回去找他，克莱尔被带走关了起来，维格等人则分成2个组进行旅客迎接的工作，接了两、三个客人后发生剧情，收到阿嘉蒂拜托扎比带给维格的信。进房发现盗贼来过，而克莱尔也被抓走了，赶紧追向东面。

小屋

往东一直走，剧情战斗击败盗贼后进入小屋中将克莱尔救出，返回风雅宫。

BOSS 途中遇到的盗贼没什么难度可言，轻松击败之。



キョグエソ



回去后到ワソ·ギン家，虽然帮他们收拾了盗贼，但是问他情报还要收费。维格一怒之下给了他一拳，不过也被赶了出来，还好他的同伴告诉维格线索。之后到宿屋前和人对话，再到道具屋前找冒险家フラソツ就可以走了。

白银乡 ノルゼソ

离开温暖的风雅宫，绕道向北进入一片冰天雪地中，长途跋涉总算来到了位于海边的白银乡ノルゼソ。这里一片银妆素裹，煞是漂亮。和某民家内的人对话后，得知关于东北方一个塔的消息，回宿屋准备下即可往东北离开。

ネレグ之塔

上到塔顶，又遇到了火箭队，这次他们也被控制了。战胜后继续恶搞……

BOSS 再怎么样，他们三个还是不禁打……只是一次次多增加点体力而已。

ノルゼソ



回去后到港口询问开船的事情，正好遇到之前在ミナ-ル曾经见过的小孩。原来キュリア医生和他都是应军队要求而来进行治疗。回宿屋等了一下没看到人，出外找到她后，希望她帮助找船。她要求我们帮忙治疗，那么就到某民家找到希尔达，接着到村里把所有民家的人都治好就可以自己开船了。

ベオ平原之塔→ノルゼソ→ベルサス港

稍微往南开一点，就在白银乡下面那个被山包围的区域。下船后就看到ベオ平原之塔。这一次的试炼对象是安妮，谜题如下：

1、从I->XII按照顺时针，逆时针各走一圈。
2、将红色转到对着箭头，然后跳过去即可（其它颜色也可以过去看看，有道具拿）。
3、有风可以跳到高台，无风可以平级的跳。
4、同3。
5、下雨使所有火熄灭即可。

见到风之圣兽温蒂卡后，安妮也见到了过去父亲被杀的真相，并非尤金的过错，两人因此冰释前嫌（两人可以使用秘奥义了），之后得到风之力，众人回ノルゼソ坐定期船前往ベルサス港。

ベルサス港→交易之街ベルサス

到交易之街最深处一个大屋子(スカラベ家)，发生切换。

控制阿嘉蒂往左过桥到“悲哀的集落”，和遇到的姑娘对话2次（第二次到下一个版面）。

换回来后维格和克莱尔散步到桥，听到スカラベ家那边传来骚动的声音。先回宿屋，出来后动画+剧情，维格在最后一瞬救了阿嘉蒂，之后也得知原来阿嘉蒂和克莱尔互换了心。接着进入スカラベ家，然后阿嘉蒂跑掉，追到街外，圣兽提示前往临空之町バビログラ-ド。

ベルサス→ベルサス港→バビログラ-ド港

要方便可以坐船到バビログラ-ド港，然后做升降机就可以到临空之町了。



赶到苍之圣殿,可以打开通往里面的入口。进入后注意路上的泡泡可以用冰去掉，否则碰到要伤血。之后到最深处遇到水之圣兽夏奥伦，并接受战斗试炼（这个家伙强啊，要当心），然后维格得到了水之力。

离开圣殿后直接回到登山洞前，可以飞了，不会遇敌。

BOSS 再次对付圣兽，不愧为主角对应。攻击的术非常厉害，而且物理攻击也毫不逊色，奥义能够攻击身边大范围，千万当心。

ノルゼソ

到广场见到冒险家フラソツ，和他说话，输入:カ-ド（卡）或者タロット（塔罗）就可以得知接下来的目的地。

北面的隐蔽地　モクラド村



到正前方民家处得知有关ナイラ的线索，到隔壁民家，她见到希尔达就非常激动，原来她就是希尔达的母亲。不过当她看到希尔达把自己的角弄断后非常生气的把众人赶走。出门后克莱尔劝希尔达再去一次，通过互扇耳光希尔达明白了克莱尔的苦心。不过再次前往还是拒绝见面，回到开始的民家后出来，托马那个家伙出现。

托马嚣张的说出他杀了希尔达的父亲，然后把希尔达从母亲身边抢走并养大，作为杀人的工具。而ナイラ为了救希尔达也被托马打得奄奄一息。气愤的希尔达几乎进入暴走，浑身发出紫色的气，托马看不对劲再求饶已经来不及了。这一站希尔达必须参加，轻松击败托马，不过却没有杀他。

可惜ナイラ受伤很重，还是死了。隔壁民家的人将她留下的塔罗牌和信交给希尔达，此时寒风中只有希尔达的泪花在飞翔……

BOSS 托马的蓄力攻击一击必杀，不注意防御的话，很快就会陷入被动。因此调整一下战术，让电脑优先防御，再伺机进攻吧。

环状列石遗迹



往西飞到アルヴァン山脉的西南方某处，有个岛上可以明显的看到遗迹。希尔达用雷之力打开入口后进入，途中的谜题基本都是靠风扇把希尔达发射的小雷球转射到目的地即可。

到最深处面对另一个希尔达，击败之获得雷之力。离开遗迹转到阿嘉蒂方。

控制阿嘉蒂来到当时召唤圣兽王的城顶，然后切换回维格方。

BOSS

毕竟只有一个对手，虽然她的术吟唱非常快，但是在我们的近身连续物理攻击下，还是没什么太大威胁。

ノルゼソ

回白银乡找冒险家，他让维格等人询问海边的男人有关幻之岛的消息，比如渔民，船夫等等。从这里坐定期船到ベルサス港。

ベルサス港→ベルサス→海上标记处



换版面后往右前往マウロ的家和他说话，原来他就是海贼王的后代（让我想起了One Piece），他也提到祖先的日记中曾经提到类似幻之岛的情报。对话后得到藏宝图，他拜托维格寻找祖先留下来的财宝。之后看地图可以看到有个明显的标记。飞去找那个自己开的船（地图上用 五角星 表示），然后开船前往标记处，按×调查并战斗后可获得海贼王的宝箱。

带回去交给マウロ后得到宝箱内的古代地图……通过和现代的地图比较可以发现，现在的水上都市サニイタウン处，在古代是不存在的。难道这里就是幻之岛?

サニイタウン→地之圣殿



来到这里宿屋前的广场，地上出现传送点。调查后可以传送至最后的地之圣殿，面对地之圣兽兰德格里兹，经过谈话尤金和自己的过去进行面对，也领悟到了心的力量，并得到了地之力。

六圣兽再次集结，对世界进行净化。不过大家没有考虑到的是，负感情却因此诞生，两大种族的大战一触即发。众人只好前往世界各地解决冲突。

ピピタス

这里的人，因为羽毛类，毛皮类还有有角类而分成了几个阶级。广场上的两人，因为孩子不见而演变为两族的对立。维格和尤金答应找回小孩。

到村外鸟状图头部的圣火台找回孩子，带回去后因为孩子们希望一起玩，暂时平息了争端，而冲突也只能解决到此，再往后还要靠自身的努力了。

パビログラード港→登山洞→パビログラード

接着前往パビログラード港口和ダナ说话，她要找临空之町的オックス。这次无法乘坐升降机，只好从登山洞前往。和オックス对话后他准备从登山洞下去，不过维格还是劝他一同寻找管理员打开升降机。



不过管理员却说要祭司的同意才行，赶到圣殿找祭司。还没怎么说，祭司就被村民吓得逃进了苍之圣殿。维格等人马上下去救他，虽然祭司救了，不过一个怪物也趁机逃到神殿。面对怪物，两族人互相帮助，一个指出弱点，一个进行攻击，顺利的击败了怪物。就这样，パビログラード的对立也顺利消除，而升降机的开放也让ダナ和オックス重逢。

カレキア城

这里切换至阿嘉蒂方。先和格兹玛族的小孩谈话，得知他妈妈头痛。再和旁边的两人说话，得知商店有药。坐车去商店讨药，虽然开始店主拒绝，不过后来老板娘丢出一包东西说是药。阿嘉蒂带着药回去让她服用，没有想到竟然是假的，就在阿嘉蒂无法解释时，一个呼玛族的小孩拿了家里的药来，这一次顺利的治好了格兹玛族女人的病。



虽然格兹玛族的大人并不领情，但在阿嘉蒂的引导下，格兹玛小孩恭敬地对呼玛族的小孩道了声谢，对立的气氛也因此渐渐淡薄。

アニカマル→オアシス→アニカマル

切换回维格方，到泉之集落的武器店隔壁民家，得知有人被困在绿洲处。赶紧过去，来到绿洲オアシス深处，发现3位村民被怪物包围。收拾掉后一起回到了村里。

回村后发现竟然有许多怪物已经在这里出现，一路将所有怪物收拾掉，最后来到帐篷前，胡玛族的人在危急时救了格兹玛的一位村民。收拾掉怪物后，因为这种义举，两族的人们也化干戈为玉帛。

ペトナジャンカ

阿嘉蒂又独自跑到了烟囱之街，在这里的制铁工场。两族人因为工作上的欺压而产生矛盾，现在还进行了罢工行动，并躲在工场内的屋子不肯出来。

阿嘉蒂跑进去和托特利的姐姐以及另外两人说话，之后再对话要求自己来进行劝说。来到旁边的门口，虽然阿嘉蒂晓之以理，可里面的格兹玛族人就是不肯出来。



从屋内左上铁门到隔壁房间，看着传送带的开关，阿嘉蒂正在迷惑中，一个工人跑来警告说：不要乱动开关，否则房间会不断变热的。 听完后阿嘉蒂灵机一动，先跑到另外的房间打开两个开关，最后再回来这里打开最后一个。

很快房间内就像蒸笼一样闷热，很快格兹玛族人受不了而逃出房间。为了大家的生命，只有和胡玛族的人一同赶紧关掉所有开关，总算恢复了正常。

阿嘉蒂趁机继续说理，而两族人也认识到了合作才是正道，顺利的又解决了一个地方。

ミナール

又切换到阿嘉蒂，听说港口两族人在争吵，赶紧跑过去，但这次似乎没什么成果。

ミナール→エトレー桥

维格等人也来到了米纳鲁，听说港口有争端，赶紧过去看看。接着回广场，宿屋，随后维格陷入Force暴走，击败他后回到宿屋。



醒来后安妮告诉维格大家都因为刚才的战斗累得睡着了。维格不忍打扰，同时又得知克莱尔去了北方，便独自一人往北而去。经过桥时遇到米尔霍斯特将军，单挑并完败。

醒来后已经在米纳鲁的宿屋，维格和托特利到海岸拳脚相加，互相发泄。用拳头击倒他后，大伙一起前往スールズ。

BOSS

暴走的维格还是比较厉害，用尤金作为肉盾在前面挡着，后面的攻击和回复术才有用武之地。

スールズ

虽然克莱尔在身边，但是却是阿嘉蒂的心。所以维格生怕露馅，还好父母并没有说什么。而这里的两族也有矛盾了，幸亏之前的老奶奶继续做了桃子派，并要维格请大家一起到集会所广场。



出门与村里所有人对话，邀请他们到集会所广场（全部说完后左下角会出现“集会所へ”的提示）。之后来到集会所，大家一起吃了桃子派，也就恢复了平和。

临走时，克莱尔的父母告诉维格早就看出克莱尔不是本人，也相信他决定可以把克莱尔带回。许下承诺，维格等人踏上了最后的道路。



ラジルタ附近→サニイタウン

飞到ラジルタ附近，发生动画，ラジルタ竟然沉没了。赶紧前往サニイタウン询问地之圣兽兰德格里兹。



从广场的传送点下去，兰德格里兹告诉维格，只剩下一个拯救世界的方法，那就是让圣兽王再次复活，希望他能够相助。为了世界，为了心中仅存的一点光明，维格只有赌上一把。

兽王山

飞到王都バルカ再向北的山上，就可以看到新出现的兽王山。进入后面对着聚齐的四星，这一战也非常困难，各位迎难而上吧。

BOSS

四星齐战、加上电脑总是到处跑来跑去，满屏就是一个大乱斗。和以前一样，主角先解决用术比较多的敌方角色，不要让他有喘息的机会。

成功战胜后，萨雷等人非常不解。维格告诉他，他们是靠着心的力量。听了维格的解释，ワルトゥ和ミリッツァ相扶而去。眼看维格等人进入兽王山的王都深处，萨雷和托马两人自行做了了断。

兽王山内部谜题如下：

1、4个会动的石块，用尤金将他们全部同时定住即可；

2、看不到路的地方，通过安妮的下雨的雨水可以看到痕迹。如果走到了空中，要连打O键便可回到安全的地方。不过如果下雨次数太多，那个怪物就会过来袭击；



3、爬楼梯那个比较容易，不多说；

4、用玛奥炸东西那里，把左边三个石板踩下，然后在射左边那个红色即可。

5、希尔达那个则是靠风扇将所有小球击碎便可；

6、洞里有蛇出来的那个，用维格的冰能力将蛇的身体冰柱，那么他回洞时就会把洞口冰封，只要4个洞口全被冰封即可。

6个谜题解开后，维格将要再次单独面对米尔霍斯特将军，虽然阿嘉蒂不准并请求将军不要战斗，但逃不掉的总是逃不掉，还好这一次容易多了。

BOSS

米尔霍斯特将军的攻击力非常高，此外还有一招奥义的连续攻击，千万要防御住啊。本战没有伙伴的帮忙，全靠自己以守为攻。

击败将军来到王家的圣所最深处，这时出现在众人面前的竟然是基鲁瓦。原来她才是真正的月之Force能力者，以前安妮的父亲以及阿嘉蒂女王都曾被她的能力附身，难怪一个因此被杀，另一个作出奇怪的举动哦。这一战是和之前圣兽王那战难度差不多的一场。基鲁瓦的术威力巨大，如果不注意回复和防御，相信要赢是非常困难的。



BOSS

作为女王身边的角色，这个家伙的月之Force非常厉害。一招背景上出现月亮的奥义对我方全体都能造成巨大伤害，而通常攻击的月牙状圆刃能穿透攻击，被包围后还会使用另外一招范围攻击。因此不要吝啬回复道具，跟她拼了吧。

最终，坏人还是有坏人的命运，基鲁瓦倒在了众人脚下。垂死的基鲁瓦还叫嚣着建立格兹玛族的世界。而维格等人怀着对未来的理想，召唤出了圣兽王："圣兽王，请把力量借给我们，制止这世上的苦难吧！"



赌博成功了，召唤出的圣兽王并没有攻击众人，不过却告诉大家已经太迟了。因为上次被击败后，原本被圣兽王抑制的エルス飞散至世界各地人们的心中。而净化后，负感情又集合为强大的エルス，这次连圣兽王都无法打倒她了。

听完圣兽王的话，维格等人拔出剑，决心一战。

"为什么连我都无法击倒她，你们这些人类还敢战斗呢，难道你们不怕吗？"圣兽王不解。

"怕啊，但我们有值得信赖的伙伴。"希尔达说。

"如果我们输了，接下来就交给你了，圣兽王"玛奥说。

"我们早已抛弃一切，时间不多了，上吧！"维格的话充满了斗志。

エルス城→虚无街

离开兽王山，在天空中漆黑的一团就是维格们的终点？还是幸福的起点？

进入后，让尤金破坏左数第二条路的镜子，上去后正面的屋子进去可以加血，以后可以充分利用。这片区域两边各有两处纹章点，用各自的能力调查纹章后的石碑，就可以让这片区域的石头变成不同颜色。只有和区域颜色相同的镜子才可以被破坏。



而当这块区域某种颜色的镜子全被破坏，后方那4块并列的镜子中对应颜色的那块就会自动破碎。

成功的将所有镜子破坏，维格等人继续前进。前方熔岩地，要靠维格的冰射中喷起的火球而累加成为可以跳跃的道路（可以跳后就会变为实体，而非透明的石块）。

通过熔岩带，在迷宫处分批击败作为敌人的自己，来到了虚无街。这里有一个道具店，和存盘点。离开后就是最后的迷宫。在迷宫中将之前拿到的两个宝珠分别镶在孔中，就可以打开最后的两扇门。

此时米尔霍斯特将军以及克莱尔，阿嘉蒂都赶来，与维格等人一同面对最后的挑战。

"绝对要活着回来啊。"

最后的BOSS正是エルス的实体，不过却非常简单，她只有一招比较有杀伤力。平时攻击她和放出的小眼睛，就足够队员们进行回复。所以经过一段磨血，エルス被成功击败了，不过还要封印才算圆满。





在众人鼓励下，阿嘉蒂唤起自己体内的月之Force，并借助圣兽王的力量进行封印："圣兽王啊，今天请再一次，将月亮的力量借给我吧！！"

一阵光芒，エルス再次被封印，世界的危机得到解除。

"好美丽的天空啊，一切都结束了呢……"克莱尔看着远方说道。

不过随后，阿嘉蒂使用月之Force进行封印，身体无法承受，倒在了米尔霍斯特将军的怀中……

"振作点，阿嘉蒂！"

"没用了，米尔霍斯特，国家就交给你了……"

"请不要这样说"米尔霍斯特握紧了阿嘉蒂的手。

"其实……我一直都爱着你的……"说完，抚摸着米尔霍斯特脸庞的手也静静的滑落。

众人都无法相信，阿嘉蒂就这样离开了，此刻只有悲伤在光明的大地上回荡。

世界还会继续，未来如何，全看我们的心啊……

（全文完）





GBA 动作角色扮演

本刊译名：洛克人EXE5 布鲁斯之队

CAPCOM	2004.12.9	4990日元	32Mb
卡带	日版	1人	全年龄

文/逆转A.C.E 责编/北斗

基本操作

A	调查、选择、确定
B	加速、普通攻击、取消
L	提示(地图画面时)、逃跑(选择晶片时)、进入下一回合(Custom满值时)
R	上线（电脑前）、下线（网络内）、网络脱出（地图画面时）、晶片解说（选择晶片时）、进入下一回合（Custom满值时）
Select	查看战斗全景
Start	进入系统菜单画面

关于解放任务时的特殊操作请参阅后文"解放任务详解"处的相关内容。

系统简介

按Start进入系统菜单，共8个基本选项，如下：

1、晶片文件夹（チップフォルダ）

可在这里对现有晶片进行整理和调整，也可按Start键来依照类别排序，具体的类别是：ID（图鉴的正反顺）、アイウエオ（日文五十音顺）、コード（字母顺）以及攻击力、系统、晶片枚数、晶片容量大小等来排列。

2、辅助晶片（サッブチップ）

有着辅助道具作用般的晶片，各自效果分别如下：

ミニエネルギー	HP值50回复
フルエネルギー	HP值回复到Max
シノビダッシュ	普通敌人遭遇率低
アントラップ	调查时过滤掉有病毒的晶片
エネミーサーチ	提高敌人遭遇率
オープンロック	打开加密的晶片数据



3、晶片资料（データライブラリ）

可用方向键左右选择晶片的类别进行查看，大致包括以下五类：スタンダードチップ(标准晶片)、メガクラスチップ(高级晶片)、ギガクラスチップ(超级晶片)、P.A.メモ、シークレットチップ(秘密晶片)和ダークチップ(暗黑晶片)。

4、自我状态（ロックマン）

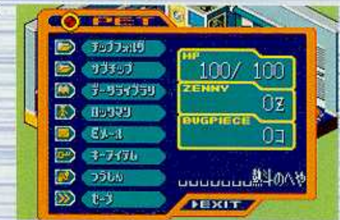
查看当前的状态。

5、E-Mail（Eメール）

6、关键道具（キーアイテム）

7、通信（つうしん）

8、记录（セーブ）



解放任务详解

现在我们就将为大家讲解一下在本作中新增的最受关注的组队战斗系统——Liberate Mission，即为解放任务。在除了大家所熟悉的常规RPG模式那样的EXE传统晶片战斗外，在解放任务阶段，类似SLG战棋模拟类的团队战斗则将为大家带来另一番完全游戏感觉。

基本方式上采用回合制的战斗敌我双方交替行动（这时的回合数名称为フェイス），没有传统战棋类的移动力的约束，但在路上有大量的被病毒感染的暗格子或遭遇到不断制造出大型病毒的黑洞格子，以此来变相限制移动力，故而我方单位都只可在明亮的格子上移动。当遇到暗格子挡住去路时，需要对其进行清理修复，说直接点就是与格子内寄生的病毒展开战斗，这里的单位间的战斗又将采用常规模式下传统RPG的晶片对战系统，需要注意的是晶片战斗的战地与平时的敌我各一边分布的情况不同，这里甚至会出现场地被划分为三块而我方单位被敌方病毒在两侧夹击的可能，这个时候战斗的难度明显增大，此时每充满一次Custom值被称为一ターン回合，故而请尽量在3个回合内解决战斗，否则将被认同为清除失败。晶片战斗胜利后即可修复该暗格子。除了与被感染格子内病毒的战斗外，还要同能在地图上任意行动的敌方单位，也就是大型病毒们交手，另外还有不断制造大型病毒的黑洞，当清楚黑洞后其周围的暗格子都将能被一同修复，当然，这些也都只是对方挡路阻挠我方的棋子而已，真正的目标是最深处的BOSS，通常情况下将其战而胜之即可达成任务并得到相应的晶片，但有些情况下对任务是有回合数（フェイス回合）限定的。所以解放任务战斗的基本流程为：清除被感染的暗格子→解决敌大型病毒单位→与BOSS交战。





关于解放任务时的一些基本操作和传统战棋类SLG类似，方向键控制单位移动，L查看战场地图，同时按住B可加速，R用于切换当前队员，Start可退出任务，这一般用于局面不利的状况，退出任务战场后仍可重新进入再次挑战。B为加速移动或取消指令，A则是调出菜单和决定指令。在单位间的晶片战斗时，若遭遇三分场地被病毒从两侧夹攻时，L、R将不用于Custom值满时的晶片切换等操作，而是分别用于朝左或右的转向，当Custom充满时系统将自动切换到晶片操作状态。解放任务中可使用的晶片必须在进入战场区域之前就调整好，而在任务执行中是无法更换晶片的。

在指令方面，一般大致有リペレート（正常攻击面前的格子）、特殊技能攻击（主要影响到格子的清除范围）和なにもしない（结束该单位本回合，并回复少量HP），对于领航员布鲁斯来说还特有セーブ（记录存档）的选项。

关于清除格子时的攻击，正常的リペレート一般只清除掉面前被感染的格子，不过在有大片相邻的情况下还是能将邻近的格子都一并修复。

至于特殊技能攻击，需要耗费1个值的屏幕右上方能量点数，并且各单位的特技效果都不尽相同，具体如右表。

洛克人	纵向清除前方两格
布鲁斯	横向清除正面三格
磁力人	敌方1回合内地图攻击无效
美蒂	开启有辅助晶片的格子
螺旋人	飞行、飞行状态下清除正下方
检索人	清除前方4格
汽油人	对敌方发动地图复数攻击

此外战场中还有一些问号标志的格子，对其进行调查将随机产生多种特殊效果，分别是增加能量、自动清除掉最近处的病毒、一个フェイス回合内处于无敌状态、得到一张晶片和回复一定值的HP。

剧情流程

Chapter 1

起床，主角光热斗一开始在自己的桌上取得PET先，这是每作必备的关键道具，同时也收到信件，看毕再走出卧室来到楼下与老妈谈话，得到炖菜食谱，本作的第一个任务便是进入网络帮妈妈把这个关键道具送到キッチンの电脑（厨房电脑）区域的Navi处。

回到自己房间的电脑处按R上网，到达秋原地区1，首先是司空见惯的教学式战斗，分别与三批很容易对付的病毒交战，主要还是熟悉一下本作的战斗系统。胜利后通过最左方的入口来到秋原地区2，要去厨房电脑也必须得经过这里，途中遇到ガッツマン与グライド正在交换晶片，凑过去与他们交谈，接着又继续前进，在这个地区中间有道具店，有些实用的东东倒是可以买点。在右上方处即可通向

目的地，进入一片橙色的厨房电脑区域，与最中央的Navi相谈并将老妈的关键道具菜谱交予其，完成任务，自动下线，正好这时也收到老爸光佑一朗发来的E-Mail，是关于去科学省的事。下楼与老妈交待一下，接着就出门去办事吧，出门后可以先在自家门前小狗伊努（イヌ）的房间处上线，进去后可得到能提高记忆芯片能力2MB的Regular Memory。接着分别前往邻居美露（メイル）、上方的八井（やいと）和左方的德卡奥（デカオ）这三位伙伴家中与他们约好30分钟后在车站碰面一同前往科学省，顺便在他们各自的电脑前别忘了发挥伟大的RPG精神——上线进他们的电脑，均可以寻得相关的物品。

半小时后，美露和八井如约赶到，可德卡奥那家伙却迟迟未出现，惹得八井相当地不爽。终于盼来了他，大家进入车站，到达了科学省。向上和众人进入科学省大厦（在附近的一些电脑前上线、与一些科学家交谈、在雕像处调查均可得到或买到一些不错的物品），同时在车站外面，一辆来意不明的轿车驶来……热斗来到2楼左边的工作间，老爸就在里面，一阵寒暄后向他介绍了自己的朋友们，接着照老爸的吩咐去里间找他的ID卡，热斗刚走开，突然这时一个毒气弹被扔了进来，众人昏倒，爸爸也被几个家伙所绑走，同时几位朋友们也被带走，看来这一切都是有所预谋的，还好毒气不厉害，热斗因为在里间未被人发现而幸运地没被劫走。热斗醒来后已身在家中，听床边的老妈说到自己已经昏迷了三天，甚为惊讶，尔后洛克人也告诉他关于爸爸被掠走的事，为了救回老爸，热斗的冒险正式展开！

依旧还是先上网登入自己的电脑去看看，进入后来到秋原1区，这里的情形惊呆了热斗，一片漆黑，来到秋原2区先前ガッツマン他们交易晶片处，现在这里通往秋原3的去路已被挡住，并且还有一敌Navi拦在前面，与其交战，胜之，Navi打开门朝秋原3区奔去，正欲追上，门又被关了。就在此时也收到了科学省发来的要求前去的E-Mail，于是自动下线，在与妈妈告别后冲向车站，在这里与美露对话得到一晶片和进入美露主页的密码后再进站。

到达科学省后来到爸爸的工作间，调查里间老爸的电脑处得到其ID卡，顺便这里还可以上网进去取得道具。前往右边中层那间原来进不去的门处，使用爸爸的ID卡进入。在中间的控制台处登录网络来到主电脑系统，在中间的一道去路处有密码墙阻拦，与旁边的人对话他会解释解密的办法，热斗需要分别在7、2、6处按下按钮，最后再在中间的空格处按下，即可将此变为762，成功解密后便可通过。向





上继续前进，来到了第二处密码墙，现在这里换成是片假名的密码了，这次分别按下コ、ン、イ和左边的空格将此变为インコ，解密成功，通过。接下来是第三处6个片假名的密码墙，分别按下タ、ウ、キ、ヌ、ギ，然后是左三处的空格，解密虽然成功，但右边前方还有门挡着，这时再前往左上方的红色机关按钮处，踩下，门消失，向前即可进入主电脑系统2区。

在2区仍然还有密码墙挡路，这次是8个片假名了，需要注意的是从现在开始并不一定每个按钮都要求按下，这次只需分别去按ノ、ム、キ、ニ、ミ，和右边的空格，即可解开密码，然后向右上方走，踩下那里的红色机关按钮，左边路上的门被打开，往左走，便可来到本区第二道密码墙处，现在是9个片假名了，同样也并不需要全部去按，分别按下タ、コ、ギ、マ、ミ、ビ，和中间的空格处，即可成功解密。不过也真够狠的，摆在眼前的是两道门，分别到左上和右上方踩下红色机关按钮吧。接着向前，通过加速箭头可以到达"12345"这里的最后一道密码墙处，这时热斗却怎么也想不起正确的密码了，无奈只得下线退出网络，再回老爸的工作间去找找还有没有什么漏下的吧。

进入工作间，在茶几处调查终于得到密码是"53214"，接着自动上线来到了密码墙前，刚才的数字当然是最后成形的密码了，这里需要按下的顺序则是：5、1、4、最右边的空格、3、2、中间的空格，解密成功！向前走，即可碰到布鲁斯，BOSS战展开，这个时候的他并不强，很轻松地就赢下了他，败后的他提到了这其





实就是炎山的试练，只有通过此才能够见到他，接着就脱出了，既然如此，下线吧，热斗来到原先无法进去的右边房门，入内，炎山就在那里面。在与他的谈话中得知了关于老爸被绑架的内幕，同时炎山也告诉热斗要救出爸爸还需要去秋原3打探一下，而且在进行解放任务时需要采用组队的形式，不过因现在无法通过那里的门，他让热斗还是先回家去休息，待自己想到好办法后尽快通知他。谈完后，还是从车站回秋原的家中，在自己贴有御天子大人海报旁的小床上睡觉休息吧





次日，醒来后便收到炎山的E-Mail，他让热斗尽快赶往秋原2区，布鲁斯正在那里等他。来到2区那门处，在与布鲁斯碰面后他轻松地用剑就将门给破坏掉，这让人甚为吃惊，不多想了，跟着他进入秋原3区吧。

来到3区，需要提醒的是请将稍后战斗中将会用到的晶片提前整理好，因为接下来在这里所进行的解放任务将采用本作所特创的组队战斗方式，这时将无法改变晶片，进去后布鲁斯将会对具体的战斗方式来进行解释，而现在的战斗将结合更多的SLG要素以战棋模拟类的方式展开，这些都是本作所新创和特有的。在这里第一次执行的解放任务很简单，一路修复暗格子并打倒中途阻挠的敌人（大型病毒）直达并不怎么厉害的BOSS处，若在所有的黑洞未清除前而去接近BOSS的话非但不能攻击他（其有保护区域），而且还容易被他的远程攻击给伤害到，所以只要不冒进即可轻松达成任务并得到晶片，以后还可以再来到秋原3区与入口处的金色Navi对话后即可反复地挑战解放任务，关于解放任务的具体细节前文已有详细讲解，在此以及下文不再作重述。

Chapter 2

来到公园，美露、八井和德卡奥正聚在一起说着什么，凑近一听才知道原来是罗露被绑架了，这令美露很是伤心，为了安慰她，千金大款八井决定开自己的私家船带大家到附近的小岛去旅游散心，让大家赶快回去收拾东西。热斗也正准备回家时，突然接到了炎山的电话和其发来的邮件，要求他到秋原3区去一趟，办正事先吧，来到了最深处的路口时却被绿色Navi拦住去路，看来又是无法通过了，正好炎山此刻又打来电话告之现在不必急着前去了，然后自动下线。接着又收到了德卡奥发来的邮件，得到了通过他的主页前往秋原网络的密码，同时还叫热斗快去车站，大家在那里等他。这个时候可以顺便先到八井家的电脑那上线进她的主页，在这个可爱风格主页最里处的Navi那里可以得到这通往秋原网络的密码，到手后就下线快去车站吧，会合后大家就迫不及待地出发了。

大约2个小时后，顺利到达荒岛，德卡奥一下船就蹦蹦跳跳地跑到沙滩边去了，美露、八井居然认为这荒凉的景色很美想要游泳，于是先回船换泳衣去了，热斗在左下方的沙滩处找到德卡奥，两人正讨论着这里能不能钓到鱼，美露、八井则已经换好泳衣赶过来了，也许是第一次穿泳装出现在热斗面前吧，美露显得很害羞，既然女孩们都这么大胆，热斗和德卡奥也索性豪放地换上衣服下水一同嬉戏了。之后德卡奥提议要与热斗比试钓鱼，说完就做准备工作去了，恰好这时热斗又收到了炎山的邮件，要他去荒岛的网络上去打探一下，没法，执行任务要紧，到上方一条荒废轨道的电话旁上线吧。



↑鱼竿



↑鱼钩

进入荒岛网络，这里地形真够复杂，向右沿着那条颜色明亮的路一直顺着阶梯向上去，其间会经过一Navi开的商店，有需要的话就进去购买吧，继续



↑鱼饵

向前来到尽头，因为前路有三座机关炮挡住了去路，正考虑如何解决这个麻烦时，布鲁斯也赶来助阵了，二人决定硬闯过去，冲到机关炮面前，怎奈对方火力太强，二人被逼退，看来目前实在是没有更好的办法了，还是下线日后再来解决。

既然目前任务暂时无法去执行，那还是去与德卡奥比试钓鱼吧，首先当然是要去找钓鱼用具啦，包括鱼竿、鱼钩与鱼饵。分别在右上侧的竹林调查得到鱼竿，向右在海滩角落得到鱼钩，最后在小桥下的溪水区获得鱼饵，接着便去与德卡奥对话，宣告钓鱼比赛正式展开。过桥来到最左边开始钓吧。10分钟过去了……仍然无所收获，半个小时又过去了，仍然没有鱼上钩，而德卡奥那边却已经斩获不少了，终于好不容易上钩了一只，结果拉的时候还把线弄断了，看来只有认输啦。大家决定烧烤德卡奥钓上的鱼来吃，作为输掉的惩罚，就要热斗去寻找生火的木材了，需要木板、树枝和杂草，分别在右边的沙滩处、上方电话旁的枯树那和左边过桥处的草堆，接着就快去与大家享受烤鱼吧！



↑木板



↑树枝



↑杂草

正吃得高兴，上方传来奇怪的声响，众人于是决定去看个究竟，热斗因为要留在最后负责灭火所以稍后再去。收拾好后正要跟去，突然又收到科学省研究员发来的电子邮件，得到Navi个人系统，经过一番演示熟悉和了解相关要点后，还是继续向上走追伙伴们去吧。原来被截住的轨道也可以通过了，顺着走跟上了众人，耸立在面前的却是一座高山，大家准备冲进山洞中去看看，没想到前面却有陷阱，在后面的热斗还未来得及叫住他们，众人却都已跌了进去……看来这下热斗只有进山洞去看看有没有办法救伙伴们出来了。

进洞后一直向前到升降梯处，上楼，到大门处正欲进去，才发现这里被电子锁锁住了，热斗需要去找到钥匙，于是又乘升降梯下楼。再向入洞口的左边走，来到第二层山洞的出口处，旁边有个电话，上线吧。进去后刚好就是荒岛1区的网络，直接向前正好有个Navi在出售钥匙，但要价1000元，唉，再黑也一定要买下。然后拿着钥匙打开大门后再出山洞，这已经是第三层了，向左走又来到一大门处，这里不需要用到钥匙了，但要战斗，胜利后门开，但却一阵地动山摇……不过这时居然接到德卡奥的电话，看来伙伴们并无大恙，这让热斗放心多了，继续向前吧。出洞后上另一层阶梯进入第四层，进入后向右边走，又是大门，依然是战斗胜利后即可通过。门开后又是地动山摇，德卡奥的电话又来了，频繁的地震让在山底的他们很吃不消，看来得抓紧解救他们出来了。继续向上到最顶层山洞，又是大门，又战斗，然后又是地动山摇，又是德卡奥的电话，看来他们已经到坚持的底线了，热斗必须抓紧了。前面有升降机，下去吧，这里似乎有个很大的隐蔽的控制室，进入后终于明白了为什么有莫名其妙的地震发生，原来是一位大姐正在操作着巨大的地钻凿研机……这时德卡奥的电话又来了，说他们就在那凿研机的下面，钻子仍在不停地下挖，这可是相当危险的啊，得制止那位大姐，看来进入凿研机的中心控制电脑系统最好的办法了，赶快上线吧。









进入凿研机控制器网络1，和这里的Navi交谈，他授予了凿研程序给洛克人，这样的话只要对着挡路的石头按A键即可将其击碎。这里的传送带相当多，在传送带因为有逆向力，所以移动时必须不断按B加速走才能够向前，倘若掉下去就Over了，而且传送带上还有不断靠过来的石头所阻挠，因此还要不断地按A来将其击碎，在上方一些特别短的传送带上通过时更要多加注意了，应抓住石头间的空隙快速冲过去。当到达另一端时便是其中的一个钻机控制器，按A将之关掉，但伙伴们的危险仍未解除，继续向上走前往其他的控制器网络。凿研机控制器网络2和刚才的网络1地形几乎一样，不过因为传送带速度和石头下落速度的加快，难度有所增加，而且还有深色石头出现，颜色越深越难击碎。接着是凿研机控制器网络3，难度当





然又比前面大了，而且就算到达控制器处也无法将其关闭，需要到网络中央的绿色Navi处获得能源钥匙后先到上方的控制器处将其关闭，然后再经过Navi处到左上方的控制器，关掉。接着去凿研机控制器网络4吧，这里不仅地形复杂，而且传送带配合石头出现的机关也越来越BT了，在最右端关掉控制器，则所有传送带上的石头都将不会出现了，在左旁的主控制器那里就是BOSS磁力人，交谈时那位大姐也出现，不过游戏世界里解决问题的最佳方式还是暴力，开战吧。

因为在场地上被电磁装置所限制，所以移动范围很小，费了一番周折后终于战胜了磁力人，其败走下线，凿研机也终于停了下来，热斗下线后向右方走出控制室，乘升降梯下去吧，朋友们都在里面等着热斗。尽管没有了凿研机的危险，但那扇大大的电子门还是死死的将大家锁在里面，热斗再次上线进入电子门的网络







系统，在中央处解锁，但刚按下钮，居然还有地动山摇，接着是无数的石头疯狂地从对面砸过来。就在这危机时刻，手下败将的磁力人居然出现在洛克人面前，力大无穷的他帮忙挡住了所有的石头……危机消除了，还没来得及向其的救命之恩表示谢意，他就又突然下线消失了。电子门打开后，伙伴们终于得救，大家兴奋地跑离这个鬼地方，同时热斗又接到了炎山的电话，说现在有解决先前荒岛网络里无法通过的三座机关炮那里的办法了，那便是利用磁力人的强力，征询了一下作为磁力人操纵者的这位凿研机大姐的意见，她同意让磁力人去帮助热斗执行任务，其也正式加入到组队战的队伍中来。

出洞后就立即赶往原先轨道旁的电话处上线，进入荒岛网络向机关炮那进发，原来布鲁斯早已在那恭候多时了，随即磁力人也赶到，在他的巨大磁力作用的掩护下，机关炮威力大减，布鲁斯也趁机冲在前面用剑将其破坏掉了。障碍消去，3人一同冲进去，来到荒岛网络2区开始本次的解放任务。这里的解放任务没什么难度，只是费工夫而已，BOSS是前作中的影之男，HP有点高，三人轮番进攻很容易地就可拿下他。解放任务结束后，这次众人惊险的荒岛之旅也算是告一段落了，大家在码头与凿研机大姐道别后便乘船离开回秋原。而另一方面，热斗被绑架的老爸正遭受着残酷的折磨……

回到秋原后大家各自回家，刚与美露道别完，一个打扮奇怪的人叫住了热斗，让他相当纳闷，因为自己并不认识这个人，不过这人似乎知道关于爸爸的事，正欲向他详细打听，但他却要求热斗帮他做一件事，这个世界上果然没有免费的午餐啊，既然是为了救老爸，就答应了他并随其来到了公园。他的要求是在旁边的松鼠雕像处进入网络帮其找回他的Navi——螺旋人，原来这人便是螺旋人的操纵者。

刚刚进入网络，便接到了炎山的电话，原来是要进行灵魂同步的教学演示了。





学习完后，就开始在松鼠网络中找寻螺旋人吧。别看这只是个松鼠电脑的网络，其实结构相当复杂，全部共有16个区域，稍不注意就很容易走错地方而迷路。

松鼠电脑的网络地图：

6区	8区	5区	13区	★16区	15区
	7区			14区	
4区			11区		12区
3区			10区		
2区			9区		
松鼠电脑网络1区					

（另外在各区都还能够得到一些晶片和辅助道具，特别是6区那可藏有《我们的太阳》里太阳少年加戈的太阳枪晶片哟。）

正确的路线是首先向右上方走进入来到松鼠电脑9区，接着再一直向上，在最上端进入来到10区，向左上方的区域走，可以到达11区。这里再向右上方走，则是14区，这没什么分支路线，直上进去就是螺旋人所在的16区。任务达成，下线，那人也很守信用地告诉热斗关于他老爸的事。这时又收到两封邮件，一是日暮的店开张了，二则是炎山通知热斗尽快通过秋原网络3去荒岛网络。因为荒岛铁轨那的电话已经不能使用了，所以要进入那的网络则只有通过秋原3区。刚来到荒岛网络，炎山又来电了，明示了现在的任务是要消灭掉这个荒岛网络里的邪恶Navi，其实分别就是荒岛1、2、3区的六个紫色Navi，其中1区有一个，2区有二个，3区有三个。全灭后炎山的电话又来了，他消息真是灵通啊，这时他又要求洛克人前往科学省网络，从荒岛3区即可通往科学省，在进入前又有一拦路的黑暗Navi





出现，不多说了，开战，打败其后进入科学省网络。虽然不清楚此行的任务，但还是加紧地向前赶路，不过在科学省网络2区通向3区的路前却出现了一大片乌云挡住去路，这种情况倒是第一次遇到，还真不知道该怎么办了，正在迷茫中接到了炎山的电话，这里的大致情况他也知道了，既然目前也没什么良策那还是等他想到新办法后再说，那就下线回去睡觉休息吧。

Chapter 3

次日刚醒来就又收到了电子邮件，还好不是炎山那家伙发来的，而是荒岛的那位凿研机大姐，现在才知道原来她的名字是叫特斯娜（テスラ），邮件中她让热斗速到荒岛来一趟，有事需要帮忙，联想到上次特斯娜和她的磁力人在关键时候的出手相助，热斗二话没说起身就乘船赶到了荒岛。特斯娜是约在上次的那个凿研机控制室见面的，经过山路到达后，大姐告诉热斗自己这里机器的几个重要部件都丢失了，希望其能进入4台控制器的网络系统中帮忙寻找一下。那么就开始行动逐一上线吧，这四台控制器网络里的环境相信都很熟悉了，而丢失的各重要部件其实就在各区深处原来的控制开关那，再加上现在因为缺乏部件机器未运行，所以传送带也没有工作，也不必担心有什么危险，这些对于热斗来说，应该不是什么难事了。





找齐四个部件后，那个怪怪螺旋人主人又出现了，说炎山要热斗去科学省见他，是关于这螺旋人的事，这回他居然不打电话或发邮件了，真强。那么就又再赶去科学省吧，刚到炎山的办公室与其交谈了一会就有研究员前来报告说在荒岛网络发现螺旋人的踪影，他的主人也真是的，管不住自己的Navi还总是要麻烦热斗。在炎山的吩咐下，返回秋原再从家中上线由秋原网络3区奔赴多事之秋的荒岛网络。果然一进去就看见螺旋人那家伙了，上前才和他说上两句就开溜了，跟着他追上去。不过这里云雾遍布，相当碍路，追起来很不方便，与旁边的Navi交谈，其愿意以10000Z的价格出售能够吸除这些挡路的云的吸云器，但这么高的价格简直是钱人，不同意以这价格买入，没想到他居然良心发现直接分文不要就相送了。那么就一路边按A键吸云边追螺旋人吧，不过这吸云器





是有容量限制的，在画面右方有表示，当装满槽时则需要找到绿色的Navi让其帮忙清空，另外吸掉有的云甚至还能得到晶片或发生战斗。一直追他追到荒岛网络2区深处，没想到他又逃向科学省网络，这个不厚道的家伙，无奈下只有再经荒岛网络3区的路到达科学省网络。注意进入这里之后要尽量少吸云，因为不但帮忙清理的Navi数量很少，而且他们还只能够清理掉一部分，不过在科学省2区倒是可以找到不少Navi出来帮忙清理，当然这都是非必要的。从科学省网络的1区一直追到2区，这回总算把他逼到绝路无路可逃了，与其交手吧，只有通过战斗获胜才能使其彻底地甘心。打败螺旋人后布鲁斯又出现了，他带来炎山的主意，便是借助螺旋人的能力解决掉那些在2区通往3区要道上挡路的乌云。其飞过乌云，到达那后面破坏掉暗黑晶片，尔后乌云消失，此刻磁力人也恰时地赶到了，逐渐壮大的布鲁





斯队4人众冲进3区开始第三回的解放任务。

这次的解放任务难度明显上升，主要体现在移动方面，除了地图特别大以外，被感染的暗格子就不提了，但还有特别多挡路的云，另外就是加入的锁格，这种格子是被锁住的，必须要依靠螺旋人作为飞行单位不受地形因素影响的特长绕过锁格，并在其后方去清除那有小方块的格子后即可得到钥匙，这样便能解除锁格。至于BOSS，倒不怎么强，突破重围后的4人大军用不了几下便可解决掉他。

解放任务达成后，突然一片乌云落下，将洛克人劫走，并被人注入暗黑晶片，三位伙伴的Navi也被抢走……

醒来，原来是热斗的一场恶梦，但是，自己的PET也确实没了洛克人，这到底是怎么回事，刚才的一切究竟是现实还是一场梦呢。正在纳闷之时，炎山的邮件又来了，他让热斗赶快到科学省去找他，于是热斗带着疑问和失落出发了。

到达后，在科学省的码头找到炎山，显然他也得知了洛克人丢失的事情，也许是想安慰心情低落的热斗吧，他劝其不要老挂念着洛克人，还可以换其他的Navi，没想到热斗勃然大怒动起手来……，看来他对洛克人的感情确实是相当的深。随后炎山让热斗到其办公室来找他，来到办公室，没想到炎山居然从自己的PET里将布鲁斯给了他，从现在开始，布鲁斯将暂时成为热斗的Navi。热斗的下一个任务便是前往恩多区，这需要从荒岛网络2区过去，现在荒岛轨道处的电话修好了，可以从那里上网了，因此就不必费事地从秋原过去了。到达荒岛2区，不过没有那里面需要经过的电子门钥匙，布鲁斯说科学省那里可能会有，于是又去科学省网络，一直来到4区，在右方的门前有个Navi，与之交战，胜利便可得到钥匙，再度返回荒岛2区，打开门进入恩多网络，一路前进，当准备进入恩多2区的时候，令人吃惊的场







面出现了，因为竟然在这里见到了热斗丢失了的洛克人，但看得出来，被注入了暗黑晶片的他已经邪恶化了。布鲁斯正想出手时，没想到突然出现了一大批的暗黑Navi，在他们的掩护下暗黑洛克人逃走了，面对这大批的暗黑Navi，看来也是无从下手了，只得下线回去找炎山寻求解决的办法。

来到科学省炎山的办公室，将先前的情况向其说明了，没想到他居然让热斗去码头游轮上多多放松和休息一下，那将会有个盛大的舞会，不过要上游轮的话还得前往荒岛，因为在那里可以找特斯娜大姐要一张游轮的船票。得到船票从荒岛回来后游轮还没有开放，所以在登船前还是先回家睡觉休息一下吧。

Chapter 4

次日，醒来，为了换个好心情，今天就照炎山所说的那样到码头的游轮上去放松一天，来到码头，向那的检票员出示船票后即可进去了。来到甲板吹海风，与一金发男子聊了起来，接着他请求热斗帮忙在船上找三样东西，答应他后分别在船头的甲板、上方船长室的方向舵和船舱内的沙发处调查，找齐后再回去交给他，作为报酬，他给了热斗1000Z。而旁边有两人的对战也结束了，热斗很感兴趣，也打算比试一场，但就在这时，船身突然剧烈地摇晃，想必很可能是船舱左边的动力室内有情况发生，于是热斗前去调查，结果那门需要密码才可进入，从刚才金发男那得知密码为11922911，输入后冲进去，结果里面没有人，再调查发动机，头三台倒是很正常，但最后那第四台发动机让人觉得有问题，于是上线进入网络去探个究竟。

刚一进入，就发现一个暗黑Navi，其见到布鲁斯追进来了，立刻撒腿就跑了，别放过他，继续向前追，途中可能会有一些阻挠的小喽喽，干掉后继续前进，一直追到最后的区域，正要抓住他时，没想到他却下线逃跑了，很可惜没抓住，热斗也只得下线。不过这时旁边一个人的行动却显得相当可疑，引起了热斗的注意，莫非那人就是操纵刚才网络里暗黑Navi的？正想上前弄个清楚，那人一下子跑了，看来其做贼心虚，势必有鬼，不过这时游轮的主会场传来音乐，看来舞会将要正式开始了。

尽管舞会开始进行了，但热斗的心思还是在刚才那件事上，所以在主会场向在场的每个人都询问交谈了一下。这时主办单位似乎要向来宾们展示某贵重物品，据说这次为了办这个舞会主办方共投入了3亿Z的资金，看来也真舍得花血本。正当大家将注意力集中在此时，突然会场所有的灯都熄掉了变得漆黑一片，还伴随着巨响，场内陷入一片混乱之中，待照明恢复以后，发现贵重物品已经不翼而飞了！而在旁边负责看管的保安们也都全部被击倒，游轮入口处的检票员也并未发现有人进出过。不过这时热斗又注意到了刚才的那位可疑的人，但现在确实又没有可以指证其的证据，于是只得开始调查，又与每人都交谈一次，然后又分别是各物品的调查，之后出会场，再来到动力室，调查里面的楼梯才发现从这里居然可以通向甲板，顺着出去后，发现金发男倒在地上，再回到动力室，看到先前欲与热斗决斗的汽油人操纵者，这下总算明白了，原来一切都是他在搞鬼。从这里登入网络，因为是游轮，所以是以水为主的区域，这里有专门的氧气槽的设定，当氧气耗尽时则会开始消耗布鲁斯的HP，所以在这里行动时也不









要忘了随时补充氧气，比如水中的气泡等，倘若遇上水流旋涡的话则会令HP大减，因此要多加注意，当然最好的办法就是尽快行动以减少在水中的时间。在游轮网络1区倒没有什么难点，主要就是电子门特别多，而每扇门都需要用钥匙去开启，到了2区则是湍急的水流比较多，当遇上时需要像之前在传送带上行动那样要不断地按B键来前进。3区则有3扇门，需要用其各自的钥匙开启。其实各区都并无什么难点，只是这些地方的环境条件比较复杂和恶劣一些，到了4区在最后1道门处则遭遇BOSS汽油人，别的不多说，就凭其先前的表现对他就不能手软，战胜他后，其也总算是服了，为了表示自己能够改邪归正，将来会在热斗有需要时倾力而出。

既然游轮上的事情也解决得差不多了，加上这一天来与布鲁斯的合作还算不错，热斗也暂时忘掉了当初洛克人丢失时的失落感而重新拾回了心情，既然都已经在游轮上放松过了，那么现在就可以前往恩多网络去专心地对付那里的暗黑Navi们了。找老规矩布鲁斯前往了恩多2区，先前人多示众的暗黑Navi们仍然堆集在这里，就在布鲁斯犯愁之际，这时刚才还是手下败将的汽油人突然出现，原来他跟着热斗来了这里，正好在这样的情况下，其使出了绝技"凝固汽油弹"，将群集的暗黑Navi一举消灭，这让布鲁斯甚为感激，接着就是要进入恩多2区展开第四回的解放任务了，现在的布鲁斯队尽管少了洛克人，但汽油人自告奋勇的加入以及磁力人、螺旋人的即时赶到，小队依然保持着旺盛的战斗力。本次解放任务的目标当然是要尽快战胜作为BOSS的暗黑洛克人，尽管战场地域面积很大，敌人数目也众多，但有了移动范围超高的螺旋人和一发可灭多敌的汽油人，使得队伍能够很快地推进。暗黑洛克人战败后在队友们的感化帮助下和热斗的呼唤下，终于回复到其原本的状态，当然，对此最感到开心的还是热斗了。

Chapter 5

大家都正聚集在炎山的办公室内，依照原定计划，下一个目标则是前往恩多网络4区，不过刚到就碰上难题了，这里的电子门因为没有密码因此进不去，这下热斗只有先回老爸的办公室去看看他的电脑里还有资料没，但因为数据太多根本无法找到相关的，还好这时检索人的操纵者出现了，只得请其帮忙分析一下这里的数据，热斗则要利用时间到其他的地方寻找新的线索。





回到家中去先，突发奇想地在一楼窗户处调查居然得到了某某岛之类的信息，既然扯到岛，这倒让热斗联想到了荒岛，火速赶了过去。在那座山的倒数第二层处上线后到右边调查，得到了关于新地点安德市的数据，现在就可前往该地。到达后，在城门遇到检索人的操纵者，其建议热斗前往安德网络3区，其实在这的雕像上线就可直接来到安德网络2区，接着很方便地就穿行到了3区，刚进入这里便见到检索人，主动上前与其交谈但他什么也没说就一下子走开了，这挺奇怪的，所以还是下线去看看真实世界里到底发生了什么。与城前小贩大叔对话后进入城中，来到楼顶，调查那右边鱼雕像的眼睛的那条鱼，得到了与秋原网络有关的信息，接着又立即上线去秋原网络3区。

在其中有一处3乘3大小的地域旁有1黄色Navi，与其对话后调查右边中间那格子处的墙，出现一道门，穿过这门到达的仿佛是另一个世界，向路人们一打探才知道这是10年前的秋原町，原来这模拟的是10年前秋原町，与全部的路人包括小狗等在内的生物对话后，出现一帮暗黑Navi，这也包括拐走洛克人并给其注入暗黑晶片的家伙，轻松消灭掉他们后正准备回到秋原网络，开门时一看，居然是检索人从中走了出来，但他开口却要暗黑晶片，真奇怪，于是立即下线去问问炎山再说。来到科学省炎山的办公室问及其此事时，他也搞不明白是怎么回事，一向聪明和有先见之明的他最近似乎也变得相当愚钝了……既然目前解决不了那还是搁在那以后再说，热斗随后也回家睡觉休息去了。而此刻正当热斗处于美梦之时，真正的检索人也正在网络上消灭暗黑Navi，但此刻出乎他意料的是洛克人居然出现了，而且其竟然是在保护暗黑Navi……











热斗次日醒来后就收到电子邮件通知其快快前往安德市。到达后进入安德网络3，后面将陆续面对一些小游戏类似的谜题，首先是调查雕像后的谜题解析不出来，还好这时一个黄色的Navi出现并帮忙解决了难题，接着下线进入城中的第二个房间，里面武士的铠甲不见了，所以这里通往上层的门也处于关闭状态，只有将失踪的铠甲找回来才能进入，于是又分别登进这里剑、铠甲和头盔的网络，打败Navi，得到了各个装备的部件，再将其黑武士的各部位穿上后即可通过。接着继续前进的路上又被佛像所拦路，这个时候需要进行一种百人斩的小游戏来决定，在这个小游戏中其四周都会有人不断出现，而玩家需要配合B键与方向来不停地砍，直至达到百人为止。接着又来到顶楼，在左边的鱼处上线，这里挺麻烦的，共4大区域12个关卡，其中各关卡的通过都需要在离开时带上与最初同种色的Navi，而在途中要是碰到其他Navi的话，则会被无条件地交换，如果碰上绿色的Navi，则所有的变化将恢复到本关卡的初始状态，所以在这里可是相当考验脑力的，在这里也够花上一段时间来琢磨了。就这样一直闯到4区，这时检索人出现，因洛克人对其索要暗黑晶片一事一直耿耿于怀，加上又在这里碰见他，产生了一定的不信任，而此时的检索人也因为先前看到过洛克人保护暗黑Navi而大为光火，两人因此产生误会而开战，就在这时，冒牌的洛克人与冒牌的检索人也出现了，两位正体总算明白是怎么回事了，停止了刚才的战斗，误会消除，各自分别来对付各自的冒牌货以除心头之根。

这里完成之后，来到先前所不能进入的安德网络4区，随着检索人的加入，布鲁斯小队变得更加充实和强大了，接下来就是例行的解放任务了。这次的地图依然很广大，同样面对锁格，还需要找到3把钥匙才能继续前进，这里还得多多依赖检索人的力量。击败这里的BOSS之后，想要再继续去下个区域，结果又有墙挡住，怎么弄也弄不开，按照炎山的习惯，还是就地解散回去睡觉后再说吧。

Chapter 6

翌日，热斗早早地就起床来呆在公园里和美露幸福地……，突然，这时一位可爱的小女孩冲过来打破了他们幽雅的二人世界，并嚷着要热斗做她的男朋友，对于这样唐突的要求，加上自己又不怎么认识这女孩，而且最最最重要的是热斗的心里现在只有旁边青梅竹马的美露，看着美露的脸色开始渐变，热斗很坚决地拒绝了这个女孩……而这女孩的Navi，正是护士美蒂。

这时，不知趣的炎山又来电话了，叫热斗上线到秋原三区那扇门那回到过去10年前的秋原町。先来到自家后面等布鲁斯突然，之后没说上几句就下线了，热斗也下线，找妈妈问关于自己家小狗的事。接着又前往荒岛，在山洞那和一位老爷爷交谈后再在第二层的电话处上线进入，与里面的Navi交谈后得到能够打开科学





省网络3区的电子锁钥匙。接着来到科学省网络3，解开电子锁后再一直走到秋原网络2，与这里碰到的Navi交谈，其将数据交给洛克人后就自爆了……然后来到荒岛，进入到凿岩机控制室找到原第四个钻头控制器那，登入网络，在原来最深处的开关控制器那里朝着右上角按A调查，就会出现一道原本隐藏的门，透过该门便可以回到过去的荒岛。

进去后发现过去的这里和现在基本没有什么区别，和所有人对完话后突然发现有人要欺负热斗的小狗，洛克人刚赶跑坏人后结果小狗又跑掉了，后来居然被雪男给抓走了。这时收到科学省的E-Mail，要求热斗立即赶往科学省去。到达后从炎山那里的电脑上线，看到布鲁斯和蝙蝠男正在里面对峙着，见到洛克人出现后，其立刻撒腿就跑了，但一些暗黑Navi依然困着布鲁斯和洛克人，还是只有用战斗将他们做掉。另一方面因为科学省已不能再为布鲁斯小队提供基地了，故而热斗找到了日暮帮忙。日暮也没有让热斗失望，将自己库房的仓库改装成了秘密基地提供给小队，而且条件都还相当不错，将这消息通知炎山后，炎山也转告热斗说安德网络5区的门有办法开了。来到安德网络5区，热斗之前拒绝过的小女孩，即美蒂，也在这里，而她正成为云男即将攻击的目标，看到此种危险情况，面对云男的袭击，布鲁斯一次次地上前抵挡保护住了美蒂，并将其打退了。但就在大家放松警惕之时，无耻的云男又突然杀了回马枪把毫无防备的布鲁斯绑走……面对这样完全没有料想到的情况，暂时没有主意的炎山又再次宣布大家回去睡觉……

次日，炎山因为失去了布鲁斯显得很沮丧，所以队长一职暂由热斗担任，现在所要做的就是赶快去营救布鲁斯。来到安德网络5区，再过去就到了黑暗网络，路上没有什么特别的难点，一直到达黑暗网络3区深处通往4区的路前，美蒂出现了，由爱生恨而要与洛克人决斗……个人认为这种以卵击石的做法不值得提倡，因为实力相差确实悬殊，美蒂尽管败了下来，但她还仍显得不服，还好众队友们出来即时开导，才止住了事态的进一步恶化，毕竟目前是要以大局为重，大家现在应该团结起来共进去完成解放任务。

这次的解放任务似乎和之前洛克人那次如出一辙，现在换成了原队长布鲁斯被注入了暗黑晶片成为了BOSS——黑暗布鲁斯，本任务中两个锁格的钥匙分别在右上方和最下方，螺旋人的空中机动力再次显示出极大的便利，队伍整体通过的速度尽量要快，当战胜黑暗布鲁斯后，大家正准备像当初召唤回洛克人那样的方法来做时，宇宙男突然出现又将其带走了……队长，依然未能归队。

Chapter 最终章

次日醒来，发现所有的人都变得不正常了，仿佛都被人控制了一样，此时收到E-Mail，得知问题就出在附近。热斗来到美露家后面的树旁上线，果然这里有控制大家思想的装置，正想将它破坏，但神经早已错乱不能自控的检索人却出现欲阻止，面对这样的情况只有大义灭亲将其战而胜之，然后再毁掉控制装置，检索人便恢复了正常。看来热斗有必要环游世界将各地的控制装置都去破坏掉。然后去新基地和炎山谈话，听取他的一些意见。



正式出发，首先到科学省进入科学省大楼，在大厅发光的那台电脑处上线，前来阻止的人是磁力人，战而胜之，毁掉装置，以下地区雷同。其次是到右边码头游轮的甲板上，于对战机处上线，对手是汽油人。再来到安德市，在城堡





顶端的鱼处上线，要到达最深处的四区，螺旋人出来阻挠。到此为止所有伙伴都解救完毕，正好又接到炎山的电话，现在需要闯进黑暗网络救回队长。众人杀奔至黑暗网络4区，黑暗布鲁斯出现，尽管破坏了装置，但其仍准备向洛克人下手，这时美蒂出现，寄以爱的力量，众伙伴也运用友情的力量，他们希望召唤回那位熟悉的队长……突然，最出乎人意料的是卡尼路的出现，这位友队的队长也给予布鲁斯最大的精神力量，终于，布鲁斯回复了，队长回来了！

众人回到秘密基地，将商讨与黑暗势力最终决战的策略，热斗也回家找到妈妈，从老妈处得到了过去的数据，通过科学省网络3区，对着右上角的墙调查也将出现回到过去之门。还是别管那么多过去的事了，好好睡一觉，准备迎接明日的决战吧！

次日，在日暮的店前，众人已在此集合了，与炎山交谈并与伙伴们道别后大家则乘直升机前往决战的目的地——富士山。这里众人将兵分两路，布鲁斯与美蒂一路，其余众人一路，在所有的关卡中均可用Select来切换使用的人物，可以依照各区域的特点来选择所使用的人物，而有的地段甚至还有类似我们的太阳2中太阳少年与暗黑少年交替行动的部分。在闯关上没有太大的难度，均是步骤较为复杂，令人遗憾的是每过一关卡，便会牺牲掉一位同伴Navi，而每关与BOSS的交战也都必须由洛克人来完成。在最后的关头，随着已牺牲伙伴们的精神支援，洛克人使出最强的一击，让黑暗在网络结束……



□文责/无无

PS2	本刊译名：机动战士高达 高达VS.Z高达			
动作射击	BANDAI	2004.12.9	7140日元	231KB
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

游戏基本操作

PS2版	NGC版	效果
左摇杆与十字键	摇杆和十字键	控制方向
○	X	切换锁定目标/部分机体长按进入炮击状态
X	A	跳跃/变形中改变飞行高度
□	B	射击
△	Y	格斗
L1	L	对队友指示变更/连打2次发动觉醒
L2	R	RELOAD（射击+跳跃）
R1	Z	副武器攻击（射击+格斗）
R2	C摇杆	特殊格斗（格斗+跳跃）
START+SELECT	A+X+START	软热启

*以下文中讲解用键位以PS2为准。

基本系统讲解

本作是风靡日本街机市场的著名动作系列的最新作品，且集合了前两作的优秀系统设定和机体，可以算是系列集大成的作品了。相对于在日本这个游戏的风行，显然我国玩家对其了解不深，其实这不仅是一部面向高达迷的作品，其动作感和操作性的把握都算上乘，是PS2上近期最值得一玩的3D动作游戏。下面就来给大家介绍一下游戏的系统。

关于游戏中的回避操作

在乱枪纷飞的年代不会躲可就没活路了，游戏最基本且唯一的回避方法就是连打两次方向键，机体会做出闪避动作来躲开攻击，闪避分长闪避与短闪避两种。的确是非常重要的保命方法，但要注意的是动作结束后会有些许硬直（长闪的硬直尤其长），所以使用过度也会招致被打。有些机体的移动速度很快，有时利用这个优势就可以轻松避开敌人的攻击。下面就把两项能力比较高的机体给大家列一下（绝没想到DOM的两项能力都很高……）

移动速度高的机体	回避能力高的机体
バウンド・ドック	バウンド・ドック
アッシマー	リック・ディアス（黑）
バイアラン	ジ・オ
キュベレイ	キュベレイ
ジオング	シャア专用ゲルググ
ドム	ドム

关于游戏中的射击操作

学会基本的保命方法后面就要琢磨琢磨怎么要人命了。射击是游戏中最主要的攻击手段，一般每种机体都有两种武器：威力大的主火力及小威力高射速的牵制武器，副武器可用射击+格斗使用。一般大威力的武器威力比较大，但比较难命中，要抓准时机使用，比如像在敌人的回避/落地硬直时、敌人在空中跳跃最高点及敌人射击后产生的硬直之中，像这样的状态下敌人的硬直很长，容易命中。此外还可以用一些副武器将敌人打出硬直后以主武器追击。此外在敌人与队友纠缠的时候攻击也是个不错的选择（虽然卑鄙了点……），主武器基本分为连射系（マシンガン）、光线系（ビーム）和火箭炮系（バズーカ），其中光线的稳定性最高，比较容易命中且威力也相对较高；火箭炮系在发射后呈抛物线运动，在回避等运动状态下发射时精度较低，但偷袭性最强，尤其是在对人战时合理地运用抛物线攻击是非常有效的；连射系是威力最低的武器，在初代的高达DX里是最弱的武器，不过在本作中得到了强化，虽然威力没有提升多少，但命中能力得到了较大幅度的提升，保证了其稳定性，且此类武器在命中敌人一定弹量的时候会使敌人出现硬直，此时用冲刺后的格斗就可以形成连击给敌人造成极大伤害，上级者向的武器。



关于空中与宇宙中的移动

和在地面不同，在宇宙中的移动比较困难，在失重感下机体的移动会比较慢，所以X键的运用就很重要。按X键移动会使速度加快，此状态下连打方向键则会做出冲刺动作，不过这两种移动都会消耗BOOST槽，消耗空后机体会突然停止行动并会出现短暂硬直，要注意。

可以变形的机体	
バウンド・ドック	ガブスレイ
アッシマー	ハンブラビ
Zガンダム	ギャプラン
スーパーガンダム	メッサーラ
メタス	ガザC
サイコ・ガンダム	

在空中的移动基本和宇宙中的移动一样，BOOST槽的消耗直接影响到机体在空中滞留的时间。此外，部分机体在空中连打方向键冲刺的话则会自动变形，变形状态下机体的机动力会变得非常高，一般的攻击很难命中。不过在BOOST槽耗光之后会强制解除变形并会有较长的硬直，要注意。

关于游戏中的格斗操作

与射击不同，格斗的命中稳定性不高，对使用的要求比较高，但一旦命中的话会给对方造成很大伤害，而且不受弹数的限制，使用环境相对自由，还超级爽快，相信比较热血的玩家都会喜欢这种攻击方式。不过想要熟练运用还是要注意使用时机，尽量在创造近身的机会，及用副武器创造硬直和利用与同伴的合作。此外每种机体在空中的冲刺格斗和特殊格斗（格斗+跳跃）的格斗动作都是不一样的，有的机体的特殊格斗非常强（比如老虎的空中特殊格斗，追击性能很高；百式的地面特殊格斗性能优异等。），在战斗中要好好运用。尤其是像グフ、ギャン和ハンブラビ这样的格斗型机体，打起来不要怕受伤，尤其是配合“强袭”使用时完全可以不用顾及伤害向敌人发起冲锋。靠拼命的气势在很多时候就可以给敌人威慑，打得眼晕才是正道。



↑老虎是用起来最爽的格斗机之一。



与队友的团队作战注意事项



作战时如果能够和队友进行一定的配合的话会使作战变得轻松很多，但也有要注意的地方。游戏中是与队友共用一条血的，一定要注意队友的情况，在全队的血所剩无几的时候就要注意救援同伴，如果队友被击破的话，在其回到主作战范围之前很可能会面对被敌人夹击的情况，所以这个时候就一定要小心应战。此外，在全队的血下降到一定程度的时候本方机体的攻击力和防御力都会得到一定程度的上升，所以不要慌乱，坚持到底。

特殊操作

可以开启炮击模式的机体
Zガンダム（ハイパー・メガランチャー）
パラス・アテネ
メッサーラ
ハイザック・カスタム
陆战型ガンダム（180MMキャノン）
ガンキャノン
ガンタンク
ボール
ゾック
ザク（マゼラトップ炮）

除了变形，个别机体，比如ガザC、バウンド・ドック和バイアラン可以在空中进行浮游。方法是在空中放开跳跃键仅用方向键，就可以操纵机体在空中进行慢速浮游，此状态下机体的滞空时间将大大加强，很轻松就可以避开敌人的攻击。

还有很多机体的武器在出击时可以选择，这虽然不是什么很特殊的操作，但装备不同的武器会影响到机体一些动作的变化，而且面对像サイコ・ガンダム这样拥有防御光线武器能力的敌人时就要尽量避免用光线武器出战。此外部分机体在装备某些武器时长按○可以启动炮击模式，启动后武器的射程将会加长，还会有一定的追踪能力，同时连射性能也会加强，武器还可以蓄力攻击，蓄力后光线的威力将会增加。不足之处就是在此模式下机体无法移动，只限于在中远距离使用这个模式。

觉醒系统

这是从Z高达开始加入的系统，本作中得到了强化。在角色名字下方有一个气槽，这个槽在攻击命中敌人时或本方受到攻击时都会增加，在攒满后连打L1就可发动觉醒。根据调查，明显地发现被敌人攻击或击破时要比攻击敌人和击破敌人时增加的量要多得多，所以相对来说性能差的机体会有更多的发动觉醒的机会。觉醒分为3种：

●1.强袭

发动后机体会发黄光，在8秒内攻击、防御和机动力都会提升，最大的好处就是受到攻击也不会产生硬直或倒地，非常适合强攻。尤其是在使用格斗型机体的时候，发动这个来跟人拼命是最合适不过的了。而且只要命中敌人，持续时间就会得到少许延长，所以在发动之后不停地攻击是最佳选择。

★特征

· 发动中无硬直、倒地

· 发动中命中敌人可延长少许持续时间

攻击力	+20%
防御力	+25%
机动力	+25%

●2.机动

发动后机体会闪蓝光，移动速度会变得非常快，但上升的能力只有速度，机体的攻击速度并不会因此而加快。不过持续时间足有5秒，绝对可以利用这段时间来发起一次猛攻了。而且发动后机体的格斗攻击前冲距离会增加2、3倍，使得格斗武器的命中率也得到很大提升，非常适合速攻。

★特征

· 格斗攻击的前冲距离增加2、3倍

· 回避硬直时间和通常状态下一样

机动力	+60%

●3.复活

在觉醒槽满的状态下被敌人击破时就会自动发动，约会回复最大HP的25%，并在10秒之内能力得到上升，尤其是防御力会大幅上升。要注意的是虽然会自动复活，但不能指定对象，如果队友在满槽状态下被击破则也会自动发动复活，这是比较憋屈的一点。此外，复活最大只能发动2次，且每次发动复活机体都会损伤一部分，有些则是部分武器不能使用，有些则是机体能力会下降（部分机体除外），这点要注意。

★特征

· 最大发动2次，且大部分机体能力都会下降

· 在觉醒槽满点的状态下完全自动发动

攻击力	+10%
防御力	+75%
机动力	+25%

街机模式说明

讲完最基本的系统之后，现在大家就可以上手实战了。首先要说的是街机模式，本作在初始状态下是有ABCD四条路径可供选择的路线，其中A是EASY路线，只有6关，其他的标准关卡都是10关。完成任一路线之后就可以购买E路线，再完成之后就可以购买F路线……虽然看起来比较无聊，但一定要打哟！后面会有好处的。

宇宙世纪模式

这个就是本作中最有可玩性的模式了，饱满的剧情中很多著名人物都会出场。在这个模式下有几个共同要注意的地方。

人物的出现

此模式下每个势力在开始时都只有一名驾驶员可以使用，随着游戏的进行，本势力的驾驶员才会逐一出现并可以选用。而且在一些关卡中如果满足一定条件的话，还可以有隐藏人物出现……

与街机模式的不同点



这个就是本模式的一大特征了，说起来本模式下还是情节性比较强的。之所以这么说的原因就是在这个模式下敌人的强弱差很大，杂兵机体普遍要比街机模式弱，几枪就可击破。但反过来，有名的敌人实力则要比街机模式中强很多，而且多数有名的敌人还会在受到较大伤害时撤退（机战……），所以导致这样的作战非常的困难，不信的话玩一下TITANS的初期关卡，相信你就会明白。做好心理准备。

积累战绩POINT



此模式下不论输赢，都会根据战况给予一定的战绩POINT，用这个就可以对自己拥有的机体进行强化，强化后机体的各项数据都会得到显著提升。但同时，性能越好的机体想要强化所需要的战绩点也就越多，为了得到更高的点数，可以考虑用比较弱的机体出战。因为战绩点是有一个倍率的，越是能力低的机体倍率越高，在相同战果下所能取得的点数也就要比性能高的机体多，希望大家注意。

●エウーゴ

反地球联邦军的秘密武装组织，主力是カミーユ和クワトロ。在各路线中，唯有カミーユ的路线相对最简单，所以可以先把他的路线情节完成，以积攒一些战绩POINT来供其他人使用。而且这也是相对出现角色最多的一条路线，而这些角色的出现基本都要靠他来发展剧情。此外还要注意的是本势力的路线中有很多关卡都是要和精神力高达作战的，所以在出战之前要慎重选择武器。还有就是本势力使用リック・ディアス的时候比较多，要尽量掌握好红与黑リック・ディア

势力角色出现方法	
クワトロ	完成カミーユ"黑いガンダム"
エマ	完成カミーユ"大气圈突入"
アムロ	完成クワトロ"大气圈突入"
カツ	完成アムロ"ホンコン・シティ"
アポリー	完成クワトロ"黑いガンダム"
ロベルト	完成クワトロ"黑いガンダム"
ファ	完成カミーユ"ムーン・アタック"
レコア	完成クワトロ"ムーン・アタック"





ス的性能差别，以保证顺利作战（最后一点友情提示：在完成アムロ路线之后，在カミーユ的"永远のフォウ"一关中如果不击落フォウ直接过关，则会进入另外一条分支路线，将其完成后则进入カミーユ的ENDING2。之后再去アムロ的路线看，则会有个惊喜……）

ティターンズ

相对奥古来说，TITANS的初期作战则要困难得多，初期机体的能力非常一般，而且上来就要对阵カミーユ的Z高达和クワトロ的百式等强力机种，绝对是非常难熬。初期也只能靠操作来弥补机体能力的差距。不过到了游戏中期以后，会有很多可变的高性能机体可供选用，只是要注意一下具体的操作方法。而且随着捷利多的主线剧情的发展，出现的角色也会越来越多。不过在情节发展到一定程度时エマ会像原作一样投敌……好在这是相对角色最多的一个势力，毛毛雨啦……

势力角色出现方法	
ライラ	完成ジェリド"地球圏へ"
ブラン	完成ジェリド"ムーン・アタック"
シロッコ	完成ジェリド"サイド2の危机"
ヤザン	完成ブラン"シャトル发进"
カクリコン	完成ジェリド"ジャブローの风"
マウアー	完成ジェリド"サイド2の危机"
ロザミア	完成ブラン"シャトル发进"
フォウ	完成ブラン"ホンコン・シティ"
レコア	完成シロッコ"シロッコ立つ"
サラ	完成シロッコ"シロッコ立つ"
ゲーツ	完成ロザミア"目觉"
ダンケル	完成ヤザン"宇宙を驱ける"
ラムサス	完成ヤザン"宇宙を驱ける"

アクシズ

这无疑是角色最少的一个势力，因为故事的设定还没有到ZZ的时代，所以很多原0079时代的ZEON老兵都出来参战（充数？）。好在这些人的实力都非常强，很多0079时代的名机都会出现





在这个势力里，所以这个势力对传统的高达迷来说是很有意义的，不过难度也要比其他2个势力要高。好在很多NT专用机都可以在这个势力中使用，为了方便大家作战，下面就对NT机的使用方法做一下说明。

NT和其他机体不同，如果不能灵活运用精神力武器的话就发挥不了它们的真正

势力角色出现方法	
シャア	完成ハマーン的全部剧情
ララァ	完成シャア"テキサスの攻防"
ガルマ	完成シャア"ガルマ散る"
ドズル	完成ガルマ"ガルマ特攻！"
ランバ・ラル	用ドズル发展剧情出现
ガイア	用ドズル情出现
オルテガ	用ガイア发展剧情出现
マッシュ	用ガイア发展剧情出现
マ・クベ	完成シャア"テキサスの攻防"



实力。精神力武器有着发射时破绽极小和高命中能力的优点，基本的发动方法都是特殊射击（射击+格斗）。相对来说，ファンネル等武器的攻击范围大，神出鬼没，敌人很难防御。不过キュベレイ有发射硬直，所以要注意发射的时机。而エルメス则没有硬直，甚至在移动中都可以轻松发射，实在是有点太强了。此外，精神力武器在发射出去之后会接近敌人，在接近到一定程度或在一定时间后会做出自动攻击，如果在其自动攻击的一瞬间按方向键则可对攻击方位作出指示。具体的是按上是从背后攻击，按下是从正面攻击，按左是从左侧攻击，按右是从右侧攻击。如果能够熟练掌握的话则可以运筹帷幄于千里之外，杀敌于无形，且给对手很大的生理打击和心理压迫，在对人战时也能发挥极大的作用。最后要补充的一点就是キュベレイ的特殊格斗（格斗+跳跃）的效果是放出ファンネル并使其飘荡在机体周围，此时按射击键攻击的话则ファンネル也会同时攻击敌人，不仅威力大，范围也要比通常的射击广得多，是キュベレイ的主力攻击手段，最好在作战时保证身边有3-4个ファンネル辅助攻击，保证作战的顺利进行。

收集要素介绍

游戏中的收集模式中有很多可收集的东西。随着游戏的进行，会根据战果得到点数，作战成绩越好则取得的点数也就越高，之后就可以到收藏模式中购买卡片收集，如果都收集齐的话场面一定会非常壮观。游戏中还有抽奖模式，可以花较少的点数得到收藏卡，当然，有些重要的、秘密的东西是一定要花大价钱买的，对于这些东西大家可一定不要舍不得花钱啊……





↑游戏最大的秘密就是藏在这个模式里了，当然是抽奖抽不来的了……

机体能力介绍

奥古与联邦 A.E.U.G./UNION

奥古拥有平均能力最强的Z高达，而且百式和高达MK2等机体实力也非常强，不过对比TITANS的很多可变形机体来说，显得还是稍微保守了一点，机体比较土，不过对于初学者来说没有复杂的变形操作且基本性能很强的奥古机体无疑是非常合适的。不过再土也土不过联邦去，系列第一作里的最强机体高达到了Z时代也就像纸糊的一样。本作中机关枪系的武器得到了加强，所以像镭射大炮和钢坦克这样的机体反而变得比较好用。

提坦斯与基恩 TITANS/ZEON

TITANS的机体最大特点就是可变的机体非常多，显示出了强大的科技实力，看来科技兴国这话果然不假。不过对于初学者来说操作就比较麻烦，可能会上手有一定困难。基恩的机体其实运用得当在本作里也不觉得有多落伍。尤其是机关系武器得到强化之后，夏亚用扎古就显得非常好用了。其他像机动能力仍排前几名的大魔、依然是格斗强机的老虎以及初代的精神力武器基恩号都非常好用，尤其适合有一定操作水平的玩家。



最后友情放出ZZ高达的取得方法

先完成街机模式任意路线一次，然后到收藏模式中的特典一项逐一购买E、F路线并将之完成，再购买精神力高达。然后在生存模式中取得少佐以上评价，此时特典追加联邦对吉翁MA，购买后ZZ的机体和驾驶员就都会出现了。ZZ机体的有ZZ高达和キュベレイMK2等，此外还会有ZZ的专用路线G路线出现。

精品机体能力指南

游戏中很多机体都是很有特点的，而且具体到一些机体的使用上还是有一些要注意的地方的。这里就把一些比较有特征和使用起来比较有技术要求的机体做一下介绍，限于篇幅，只能刊出12台机体的详细数据，各位见谅。

MSZ-006

Z高达

[消耗战力] **375**



游戏的主角机，综合实力最强的机体，在出击时可以选光线来福或MEGA粒子炮可供选择。粒子炮只有3发，装弹时间也比较长，但威力绝对是游戏中首屈一指的。且装备粒子炮的时候特殊格斗的范围也会比较广，适合在没有子弹的时候肉搏。

耐久力	520	移动速度	C	装甲	B
滞空时间	3秒	盾装备	有	变形	可

RX-178

高达MK2

[消耗战力] **295**



Z高达原作的开端就是围绕着争夺这台机体而开始的。其基本能力仅在中等偏上水平，但其攻击能力绝对不可小视，且可自动装弹（特殊射击键），打起持久战来绝对没有问题。火箭炮攻击和其他机体一样，越近威力越大。机体有黑白双色。

耐久力	500	移动速度	D	装甲	B
滞空时间	2.5秒	盾装备	有	变形	不可

MSN-100

百式

[消耗战力] **310**



大家还记得去年那台百式限定款PS2吧？足见其人气之高。其实除了光线枪攻击力比较高之外机体没什么太大特色，要说最大的特点就是百式在前进的时候总是侧身横着走（强人也一样），虽然很有派头但对移动会有一定影响。且右侧易被打。

耐久力	500	移动速度	D	装甲	B
滞空时间	2.6	盾装备	无	变形	不可

RMS-099

里克·迪亚斯

[消耗战力] **250**



分为红黑两色，不仅是颜色，在性能上也有较大差别。红色机体的性能比较好，而且特殊格斗的攻击距离非常长，且有无敌挡格时间，在混战中将会有很大发挥作用（有可能一刀穿俩）。黑色的则在射击方面稍微好一点，此外黑机体的速度是D。

耐久力	480	移动速度	C	装甲	B
滞空时间	3秒	盾装备	无	变形	不可

MSK-008

迪金

[消耗战力] **250**

奥古综合捕获的敌机数据而开发的优秀量产机，其最大优点就是继承了勇士的大片刀。特殊格斗就是回转大刀进行防御，有挡格效果。虽然移动速度低，但从射击状态下拔刀的速度在所有机体中都是数一数二的，中距离作战最能发挥威力。

耐久力	480	移动速度	E	装甲	B
滞空时间	2.5秒	盾装备	无	变形	不可

PMX-003

THE·O

[消耗战力] **375**

头号反派西罗克的座机。别看消耗队战力高，但基本性能并不是特别高，尤其是在射击战中。倒是格斗比较能发挥优势，其超广的格斗范围约是其他机体的2倍，拔刀速和攻击速度都很快，再加上高HP和不会倒地的特性，拼刀不会输给谁。

耐久力	640	移动速度	B	装甲	B
滞空时间	2.5秒	盾装备	无	变形	不可

PMX-001

帕拉斯·雅典娜

[消耗战力] **300**



雅典娜的最大特征就是拥有强力的副武器，每种副武器都非常好用。A武装的扩散光线炮拥有与精神力武器最接近的性能，无论是攻击范围和威力都相当强；B武装是盾导弹，此状态下防御力会提升；而C武装的大型导弹不仅威力大，还可以炮击。

耐久力	500	移动速度	D	装甲	B
滞空时间	2.5秒	盾装备	无	变形	不可

RX-139

汉不拉比

[消耗战力] **295**

通称"海蛇"，是因其高性能的有线格斗武器海蛇而得名。基本可以看做是老虎的强化版，副武器海蛇拥有格斗武器中相当不错的攻击范围，且能给敌人造成长时间硬直，此时取消后接大格斗连击是要掌握熟练的技巧。它还可以变形，机动力方面OK。

耐久力	520	移动速度	D	装甲	B
滞空时间	2.6秒	盾装备	无	变形	可

MRX-009

精神力高达

[消耗战力] **325**

它和精神力MK2可以说是最另类的机体了。皆因其巨大的身躯，虽然带来了强大的火力，但同时也导致了机动力极端的不足。好在有I-FLED，但在MS状态下是不能发动的，这点要注意。以强大的火力压制对手是作战关键，相对地MK2的性能要好一点。



入手方法：在任意难度下街机模式中击破精神力MK2后在收集模式的特典中购买。

耐久力	600	移动速度	E	装甲	S
滞空时间	2.5秒	盾装备	有	变形	可

AMX-004

卡碧尼

[消耗战力] **375**



非常优秀的机体，实力和Z高达不相上下。超级高的运动性能配以精神力武器，绝对笑傲群雄。虽然机动力高，但肩部很宽，对空中敌人的攻击比较弱，要注意。基本的作战方法是在移动过程中不停地按特殊攻击放出ファンネル，之后一齐开火攻击。

耐久力	480	移动速度	A	装甲	B
滞空时间	2.2秒	盾装备	无	变形	不可

MS-09

大魔

[消耗战力] **200**

老基恩机体中最青春常驻的一台了，没想到到了Z的时代其机动力依然是前几名。基本光靠浮游移动就算不用回避也可以避开绝大部分的攻击了，只是其火箭炮的攻击性能比较差，威力也不尽如人意，可考虑格斗战。比较需要操纵技巧的一台机体。

耐久力	480	移动速度	B	装甲	B
滞空时间	3秒	盾装备	无	变形	不可

MS-07

老虎

[消耗战力] **195**



拥有高威力的大砍刀和神出鬼没的鞭子等超强的格斗武器，同时射击方面能力可以说是没有的极端机体。其空中移动的性能也非常好，空中前前+格斗命中率非常高，落地后还可以用特殊格斗追打。鞭子可以控制方向，且有贯穿属性，要好好利用。

耐久力	480	移动速度	C	装甲	B
滞空时间	2.5秒	盾装备	有	变形	不可





历经了X7失败的变革之后，CAPCOM终于在X8上走回了传统的2D操作路线，还取了个副标题Paradise Lost。大量的隐藏道具和花钱装备芯片的系统让人看到了一点X6的影子。但是总体难度下降厉害，高手们一定要挑战无伤害通关啊。　□文/AZ　责编/龙马

MEGAMAN X8



PS2	本刊译名：洛克人X8			
动作游戏	CAPCOM	2004.12.7	5800日元	144K记忆卡
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

CHECK A 基本操作

按键	作用
○	冲刺
×	跳跃
△	特殊武器
□	普通武器

按键	作用
L1	切换武器
R1	切换武器
L2	切换人物
R2	合力攻击

冲刺可以在地面也可以在空中进行，冲刺后跳跃可以大大增加跳跃距离。空中冲刺只有在普通跳跃跳起后才能进行，冲刺跳、Zero的二段跳以及Axl的空中悬停后都无法再进行冲刺。虽然冲刺同样可以用连点两下方向键的方法来实现，但只按一下冲刺键无疑要方便快捷得多。如果按照默认的键位设定，在紧张的操作中，大拇指就需要不停的在跳跃和冲刺之间转移。特别是当使用X的时候，很多情况下需要边蓄力边进行冲刺跳跃。所以建议玩家们根据习惯将冲刺键改为L或者R键中的一个，用食指来分担拇指的压力，同时将使用频率不高的合力攻击键换下来。

CHECK B 人物介绍



X

原第17精锐部队队长，为和平而战的反乱猎人。攻击武器是X炮，可以进行三段蓄力。普通状态下的X并无大特点，能力也较弱。但是一旦装备上各种专用装甲，就拥有极强的战斗力。从敌方BOSS处获得的武器主要起辅助作用。

Zero



原第0特殊部队队长，冷静的特A级反乱猎人。最初的攻击武器是Z光剑，近身战超强。攻击威力大，可以空中二段跳，不过冲刺距离稍短。获得BOSS武器都是些华丽的招式，可以直接使出。最大特点是可使用多达6种不同的武器，其招式也会有些许变化。



Axl

最初的攻击武器是手枪，可以多角度射击，连射能力强。在空中射击时可以悬停在空中，跳起后再次按跳也可以悬停并移动。地面冲刺距离三人中最长。从敌方BOSS获得武器都可当作主武器使用。因为是新型半机器人，拥有变身成特殊敌人的能力。

CHECK C 特色系统

合力攻击：当两人都生存且生命值左边的AT槽蓄满闪光时，就可以使用合力攻击了。按下合力攻击键后，人物周围爆出一个小小的光球，这表示攻击范围。当这个光球碰到敌人后合力攻击即可发动。如果没有击中，AT槽会有一个很短的重新填满的时间。合力攻击是全屏范围的攻击，只要碰到一个敌人，屏幕内其它敌人也逃不过。而对付BOSS等场合就变成集中攻击，威力极大。

后台回复：当人物受到损伤，生命值降低的同时，体力槽里也会出现一段红色的值，表示受伤。如果此时换人，在后台就可以慢慢回复受伤的红色部分。而如果不换人继续使用他战斗，红色部分会慢慢消失，也就是表示可自动回复的部分越来越少。另外，如果将其换回后台休息后，在红色部分没有完全回复的情况下又将其召回，那么现有红色部分将全部消失。

换人援助：X8里很多敌人都拥有抓人的技能，特别是BOSS级人物。一旦中了这种技能，一般是不能动弹任人宰割，更强力的还会不停的损血。在两人都生存的情况下，战斗的人物被抓住后可以马上换人，这样就可以瞬间摆脱不利的状况。

破除防御：某些小兵和BOSS会拥有一种防御盾，普通攻击无法破坏。三个角色都拥有各自的破防方法。X是发射蓄满的X炮，Zero是三连斩的最后一斩，Axl只要持续发射子弹就行（黄色子弹中夹杂着蓝色的子弹，这就是破防用的。）。当然也有不少特殊武器可以破防，下文将详细介绍。

里任务：各关都有相应的另一个任务，大多是灭多少敌人，获得多少晶体等等小游戏。一般是随机出现，想要玩出所有的里任务需要一定的时间。

通讯员的选择：X8中提供了3个通讯员，她们都有自己的特点。每一关的开始选完人物后就是选择通讯员。不同的通讯员会在关卡中相应的地点给予提示，当听到呼叫且左下角出现信号时按下SELECT键即可。当然如果你对关卡十分熟悉也可选择不用任何通讯员。三名通讯员的特点如下：

Layer：特长是分析敌人的技能，能指出某些敌人可以被Axl复制，也熟悉各BOSS的特点。另外，她对Zero抱有好感。（笑）

Pallette：擅长找出关卡中的秘密通道，对收集特殊的隐藏晶片作用很大。

Alia：对关卡和BOSS的特点都比较熟悉。

辅助芯片：在选关画面按下SELECT键可进入实验室，选CHIP DEV即可进入芯片装备画面。通过在游戏中收集各种颜色的三角形晶体（就相当于钱）来购买芯片。很多芯片开始都是不能够装备，需要满足一定的条件。比如要先装备低等级芯片或者需要找到隐藏的特殊晶体等等。

适用角色	芯片名称	芯片作用	晶体消费	出现条件
所有角色通用	Life Bottle half	回复一半生命值，可在游戏时随时使用	50	
	Life Bottle full	回复全部生命值，可在游戏时随时使用	150	隐藏晶体(注1)
	Life Charge	填满一格Life Tank	50	装备Life Tank
	Retry Chip 1	增加一次接关机会	100	
	Retry Chip 2	同上	200	装备Retry Chip 1
	Retry Chip 3	同上	400	装备Retry Chip 2
	Weapon Bottle half	回复一半特殊武器能量，可在游戏时随时使用	10	
	Weapon Bottle full	回复全部特殊武器能量，可在游戏时随时使用	30	隐藏晶体
	Weapon Charge	填满一格Weapon Tank	10	装备Weapon Tank
	Prickle Barrier	提供对针刺地形的一次性保护	200	

适用角色	芯片名称	芯片作用	晶体消费	出现条件
所有角色通用	Spare Energy	生命值耗尽后提供一次性少量回复	250	
	Alia Buster	可以使用Alia战斗	40000	通关且使用Alia当通讯员次数最多(注2)
	Layer Rapier	可以使用Layer战斗	40000	通关且使用Layer当通讯员次数最多
	Pallet Bullets	可以使用Pallette战斗	40000	通关且使用Pallette当通讯员次数最多
	Life Tank	E罐，存储多余的生命值回复道具，可以买两个	1000	隐藏晶体
	Weapon Tank	W罐，存储多余的特殊武器能量	500	隐藏晶体
	Hyper AT	提升合力攻击槽的增加速度	1500	
	Escape Boost	被某些敌人抓住后，加快挣脱速度	1000	
	Metal Generator	移动时自动增加晶体数量	5000	隐藏晶体
	Metal Discount	购买各种芯片时所需晶体数量9折	5000	隐藏晶体
所有角色可用，但须单独购买	Life Up	增加生命值上限	1500	
	Life Up +1	同上	3000	装备Life Up
	Life Up +2	生命值升至最高	4500	装备Life Up +1
	Double Barrier	增加被击中后的无敌时间长度	20000	隐藏晶体
	Speedy Recovery	提升后台人物生命值自我回复速度	500	
	Weapon Up	增加特殊武器能量上限	500	
	Weapon Up +1	同上	1000	装备Weapon Up
	Weapon Up +2	特殊武器能量升至最高	1500	装备Weapon Up +1
	Chain Combo	增加Combo时间判定	1000	
	Super Recover	提升某些回复道具效能	1500	
	Spike Walker	减缓爬墙时滑落的速度	500	
X、Zero	Weapon Converter	受到攻击后生命值转换为特殊武器能量	500	隐藏晶体
Zero、Axl	Shock Absorber	受攻击后不会有后退动作和硬直时间	15000	隐藏晶体
	Shield Armor	提升防御力	15000	隐藏晶体
Zero	Saber Skill +1	光剑可4连击	3000	
	Saber Skill +2	光剑可5连击	5000	装备Saber Skill +1
	D Glaive	可使用武器长刀	1000	隐藏晶体
	K Knuckle	可使用武器拳套	1000	隐藏晶体
	B Fan	可使用武器双扇	1000	隐藏晶体
	T Breaker	可使用武器大锤	1000	隐藏晶体
	Σ Blade	可使用武器大刀	30000	通关一次

（注1，隐藏晶体大部分是一种白色的三角晶体，Zero的隐藏武器是一种罐头形晶体。位置将会在下文详述。）

（注2，通讯员三人的操作方式其实就是分别对应X、Zero、Axl，各种性能也一样。）

CHECK D 装甲

按照洛克人X系列的传统，主人公X一定会有几套装甲供装备。每套装甲分成四个部分，分布在关卡的各个秘密区域。在X8中有三套普通装甲，一共12个部分，都可以根据自己的需要随意装配。它们分别是：



↑可以选择想要的部件任意组合。

NEUTRAL ARMOR——其实这只不过是给X换了一个壳，这套装甲不能带来任何的性能提升。NEUTRAL ARMOR的作用其实是为后面两套装甲提供一个装配的平台。当找到其它装甲的任意一个部件，NEUTRAL ARMOR就出现了。然后选人画面中会多出一个穿装甲的X，选中他后还会弹出一个菜单，在这里可以对已获得的两套装甲的部件进行装配。

ICARUS ARMOR——头部组件：跳跃时附带攻击判定，对付上方的敌人很有效。

胸部组件：增加一倍的防御力。

手部组件：X炮的蓄力攻击提升一个等级，一般攻击就相当于普通装甲下的一段蓄力，而最高蓄力后可放出强力的激光。但是由于激光发出后一段时间不能移动，所以实用性并不是特别高，不如使用二段蓄力，威力大范围广。

腿部组件：提升跳跃高度。

当选用ICARUS装甲的全部四个部件组合时，装甲会发出红光，此时会多出一项装甲必杀技Giga Crash，全屏攻击，根据消耗的特殊武器能量来决定攻击力的大小。

HERMES ARMOR——头部组件：加快蓄力的速度，很实用的功能。

胸部组件：减小损伤。

手部组件：力量蓄满后同时发出三发能量波，散弹，威力一般。

腿部组件：加快移动速度，而且在冲刺时进入隐身状态，无视敌人子弹、能量波等攻击，但是如果撞到敌人本体还是会损血的。

同样，全部使用HERMES装甲的四部件组合装甲会发蓝光，多出一项必杀技X-Drive，作用是进一步提升四部件的能力。

ULTIMATE ARMOR——除了前面的普通装甲，还有一套隐藏的终极装甲。这套就是X4以来出现的紫黑装甲。获得方法是将与X相关的升级芯片都装备齐，即POWER值达到100%后通关一次，二周目时在选人画面选NEUTRAL装甲就会出现一个终极装甲的选项。终极装甲的部件不能拆分，只能一起用。其能力有：特殊武器能量不减，防御力加倍且无硬直，蓄力攻击击中敌人后会留下电球造成持续伤害，移动速度加快，跳跃能力增强，冲刺时隐身。还有两招必杀：

升龙拳——在地面时按上和特殊武器键，对空攻击。

Nova Strike——空中按特殊武器键，超强的前冲攻击。

四套装甲中，除了NEUTRAL ARMOR，其他三件都拥有特殊武器蓄力攻击的能力。

同样是传统，Zero和Axl各自也有一套隐藏装甲，获得的方法和X的终极装甲类似。

Zero黑装甲——出现方法是将POWER提升至最高（一周目时最高95%），然后通关。黑装甲的攻击和防御力都有提高，冲刺的距离也变长了不少。

Axl白装甲：出现方法是POWER100%后，最终BOSS的最后一击由Axl单独或合力完成。白装甲的冲刺移动速度加快，空中悬浮的时间加长，空中射击时可以一直悬浮，复制敌人后不会消耗特殊武器能量。另外，当队友在后台休息时，白装甲击中敌人一次队友就会回复一点生命值，这样可以以极快的速度回复。（仍不能超越红色回复界限）

CHECK E Zero的武器

X8里Zero除了本身的Z光剑之外，还可以得到其他五件风格迥异的武器，有点梦幻之星在线的意思（笑），它们分别是

D Glaive：长刀，攻击距离长是其最大特点，但是只有刀刃处有攻击判定，所以无法攻击到近距离的敌人。有特殊连击，旋转时可以弹开敌人的子弹。

K Knuckle：拳套，攻击距离超短，且只能二连击。拳套的特点只有配合各种从BOSS处学来的招数才能看出。龙卷旋风腿、火焰踢等等都是很有意思的招数，前冲电击也可以通过按键的长短来控制前冲的距离。但总体来说，拳套是个华而不实的武器。



↑Σ Blade超华丽的斩击，不愧为最强的武器。

B Fan：两把扇子，站立姿势很特别。攻击力较高，站立不动时可以自动弹开敌人的子弹。

T Breaker：大锤子，威力很大，一击即可破除敌人防御，但无法连击。

Σ Blade：BOSS Sigma使用的大剑，通关后二周目时才能使用。这把剑是Zero最强的武器，长刀的攻击距离，大锤的攻击威力，再加上Z光剑的攻击速度，保准你用上了就不会想换下来。

CHECK F BOSS攻略

动作游戏的BOSS发招前一般都有一个准备动作，用来提示玩家做好准备。BOSS攻略这一部分将着重介绍这些准备动作和强力招式的回避方法。当然每个BOSS都会被另一个BOSS的特殊武器所克制，正确利用相应的特殊武器，对付他们就很轻松了。

序章的BOSS——绝对的史上最弱序章BOSS，一开始虽然有盾防护，但是只要破防就会停下来让你打。然后盾牌恢复，然后破防……如此循环，连方向键都无需使用就可以轻松击破。

OPTIC SUNFLOWER（向日葵）：★克制他的BOSS：熊猫

准备动作	攻击方式	回避方法
藤蔓缠身消失	突然出现在其他地方	看清楚出现地点就不会中招，后期会有假的出现地，不要被迷惑
侧身	放出可移动的激光发射装置绕场一圈	跳过或者利用平台挡住激光
双手高举，慢慢出现圆球	放出的圆球在空间内反弹，如果碰到会被包住带着飞	可以看准时机在BOSS还在蓄积这个圆球时用破防技将其破坏，万一被包住可立刻换人解救
头部发光	跳起从头部发射激光扫一圈或两圈	利用平台挡住或者利用平台快速地跟着激光转圈
三束红色的激光慢慢合拢	瞄准后从上空发射大威力的激光	等三束激光合拢后立刻冲刺跳逃走

GRAVITY ANTONION（蚂蚁）：★克制他的BOSS：螳螂

准备动作	攻击方式	回避方法
双手高举	头上出现方块落下，然后BOSS钻到下面举起方块投掷	利用冲刺来躲避方块，或者使用强力攻击把方块打回去
双手出现黑色圆晕	使用剑一样的物质砍下来	离BOSS距离过近他就会使这一招，尽量远离他
重力变化	方块因重力而落下	冲刺躲避
在屏幕中间放置一个重力黑洞	子弹经过这个黑洞会被吸收	避免子弹穿过这个黑洞，使用Zero就完全不用担心
尾部翘起	放出绿色粘液，碰到会被粘住无法动弹	换人解救
屏幕上出现大量黑色圆晕	方块不停的落下	注意方块位置，提前移动到安全地带

DARK MANTIS（螳螂）：★克制他的BOSS：向日葵

准备动作	攻击方式	回避方法
单臂高举	扔出旋转飞刀，直线攻击	一般爬墙跳跃就打不到你了
一只脚前伸	快速前冲，此时如果碰到就会被抓住持续损血	这一招发动速度很快，要注意跳跃回避
两边墙之间跳跃	突然落下，注意落下的位置，如果离你较近一般会使用前冲抓人那一招，如果离你较远则会向上扔5把飞刀，这种刀钉在地面上也会有攻击判定	如果是扔飞刀，快速冲到前方躲避
跳到屏幕中央	放出半个屏幕的大范围攻击	注意BOSS的闪光的刀刃，冲往相应半边屏幕进行躲避

BAMBOO PANDAMONIUM（熊猫）：★克制他的BOSS：火鸡

准备动作	攻击方式	回避方法
放出巨大的导弹	飞向空中然后落下爆炸	利用地面的影子判断导弹落下的准确位置
双手砸地	地面出现竹笋，然后瞬间长成竹子将屏幕隔成几个小空间，一般配合导弹使用	如果被卡住同时上方又有导弹落下的话就不好躲了，所以一定在还是竹笋的时候冷静地观察导弹的位置，然后选择没有导弹的空间停留
向前冲	一般在放出竹子后紧接这一招	攀爬上竹子跳过BOSS头顶
身体前倾	利用背部的炮筒发射多发榴弹	冲刺躲避
眼睛闪光	快速前冲抓人	不要靠BOSS太近他就不会使出这招
侧身	连续的拳击	——
全身发光	大威力的冲拳	往相反方向冲刺回避，BOSS这招硬直非常长，是反击的好机会

GIGABOLT MAN-O-WAR（水母）：★克制他的BOSS：蟑螂

准备动作	攻击方式	回避方法
移动到上方两侧	U形俯冲	站在中间跳跃躲避
移动到平台两侧	抛物线跳跃移动	站在中间不动
双手出现电光	中距离电击	远离BOSS到另一侧
转圈放出6个小水母	小水母满屏直线短距离移动，还会合体成大水母	攻击水母可以弹开它们
移动到正上方	放出两个触手，限制你的移动区域	——
移动到正上方且周身发出电光	对地面发出数道电击	注意平台面的白光，那就是要电击的地方

EARTHROCK TRILOBYTE（蟑螂）：★克制他的BOSS：蚂蚁

准备动作	攻击方式	回避方法
单手发光	放出一个或多个会反弹的光球	——
地面发光	放出多个水晶墙，碰到倒下后的碎片会损血，也可以阻挡你的常规子弹	——
俯身	前冲撞击，一般是把BOSS的壳打落后他会使这招，如果碰到掉落的壳又可以重新穿上	——
跑到版边	发出很多移动的水晶墙	快速的跳跃爬上顶部越过这些水晶墙

AVALANCHE YETI（雪人）：★克制他的BOSS：水母

准备动作	攻击方式	回避方法
下蹲，脚下盆出雾气	冲刺攻击	——
跳到半空	发射一连串的冰锥，这些冰锥会插入地面和墙面，仍有攻击判定	用武器将冰锥击碎即可
潜入地底	地下潜行，找准目标后然后突然升龙拳跳出来	注意雪地泛起的雪花判断BOSS的位置，接近时跳起冲刺
发出围绕自己转的冰块	跳跃冲向你，碰到会被冻住	多利用爬墙跳跃冲刺来回避，万一被冻住换人
向上放出大量冷气	上方飘下来雪花，这是一个持续性的攻击，就是说一旦发出就会不断有雪花飘下来	强力攻击就可以破坏雪花

BURN ROOSTER（火鸡）：★克制他的BOSS：雪人

准备动作	攻击方式	回避方法
在空中翻个跟头	向斜下飞踢攻击，碰到墙会反弹	
地面踢两脚	在地面放出火焰，持续燃烧	
放出鸡冠	鸡冠会以斜线射下来	
周身发出蓝光	此时BOSS能力加强，攻击会更具威胁	
跳到屏幕后方的高台上	地面开始起伏不定，之后会出现各种地形变化	
伸长脖子	向前方喷火，射程距离很长	爬墙回避
跳到屏幕中央	向两边喷火造成墙壁无法攀爬	此时要利用地形的变化来躲避BOSS的各种攻击

将BOSS打败并不算完，接着要利用平台尽快往上跳，最后才能得到大晶体。

Vile：此BOSS会在八大关中的几关友情客串，不过他的招式都大同小异，这里描述的是他作为轨道电梯关BOSS的招式。

准备动作	攻击方式	回避方法
天上飞来飞去	撞击	注意不要看花了眼碰到他
发射小电球	可能是跟踪的，也可能是直线的，还可能是三弹散发	注意空隙冲刺回避
扔手雷	在地面形成移动的火墙	
跳到半空	发出六道闪电，并开始旋转	注意要趁闪电减弱消失的时候穿过去
向空中发射大电球	这种电球会散开变成多个小电球向你袭来	
侧身	扔出两个吸人电球	两个吸人的电球放出后，攻击范围相当的大，最好快速冲到版边之后立刻消灭电球

在最后一关Vile坐上机器人登场（机器人跳起落地有震动效果，会使你暂时不能动弹，看准时机跳一下即可）。只要用破防攻击就可以将其从机器人身上打下，接着该怎么打还怎么打。★克制Vile的BOSS：雪人

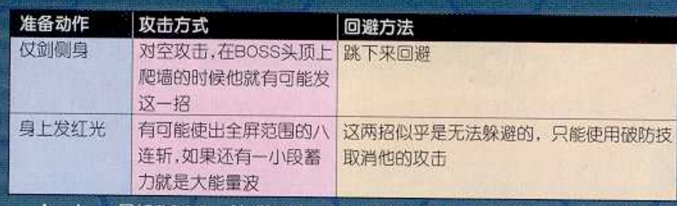
复制Sigma：★克制他的BOSS：蟑螂

准备动作	攻击方式	回避方法
跳起来发红光	发出巨大的能量波，无法回避	这一招BOSS要一定的时间蓄力，所以要趁机破防来阻止他发射能量波
伸出单手	发射多枚小导弹，可以反弹	用Zero的攻击可以弹开这些导弹
俯身	快速前冲斩击	这两招如果用在地面起火之后就很不好躲了，看清BOSS的准备动作，如果是俯身就跳到墙的高处，如果侧身就慢慢降到墙下方，用小跳调整位置不要被火烧到
侧身	快速前冲对空剑击	
向地面发射红光	地面燃起大火	爬墙

真・Sigma：★克制他的BOSS：蟑螂

准备动作	攻击方式	回避方法
伸出单手	放出圈圈	爬墙躲过，当有一边的墙被火焰覆盖的时候就要跳向BOSS身后的墙来回避
隐身后相对较长时间不出现	从上方出现用大剑斩下来	看准BOSS大剑的方向，冲到身后回避





准备动作	攻击方式	回避方法
仅剑侧身	对空攻击，在BOSS头顶上爬墙的时候也就有可能发这一招	跳下来回避
身上发红光	有可能使出全屏范围的八连斩，如果还有一小段蓄力就是大能量波	这两招似乎是无法躲避的，只能使用破防技取消他的攻击

Lumine：最终BOSS一共3种形态，第一形态就是八大BOSS最强招式的集合。因此使用相对应的克制武器攻击也有效。

第二形态是一副天使模样（还蛮有Rockman Zero的风格）

准备动作	攻击方式	回避方法
收起翅膀	向下俯冲	跳起回避
侧身且翅膀边出现光球	从翅膀往你脚下射出多道激光	慢慢的往后跳跃移动，最好能想法停在空中，回避的同时攻击
正面展开翅膀且出现光球	射出多道跟踪激光	左右来回冲刺回避
全身发光	发出一圈羽毛，紧接着发出第二圈	两圈羽毛的空隙正好重合，躲过一圈也就躲过了两圈
向上射出羽毛	从上方落下三排羽毛，之后原样返回	找到每排羽毛的空隙回避并且要记住这些空隙的位置，以便羽毛返回时顺利回避
向前射出羽毛	左右两边开始出现羽毛往中间移动	同上

CHECK G 重点与隐藏要素

【序章】：●在第一个瀑布上方有一个平台，可以用Zero二段跳上去，上面有一个隐藏晶体。●在初次遇到Zero的地方附近有一个平台，需要用X的ICARUS装甲头部组件顶开，里面有一个隐藏晶体。●在大蜜蜂出现的下方房间内有X的装甲部件，一开始是打不开的，以后重打这一关就可以了。●基地内部一处往下跳的电梯区域上方有一扇门，往前走打开那个启动移动墙壁的开关后，这扇门就开了，不过里面只有一些晶体（钱）。

【向日葵】：●这里有七个分等级的小训练关，你的成绩会在右下角显示，白色表示下一关将会往上升一个等级，黄色表示下一关平目前的等级，红色表示将会降级。●第一关需要在规定时间内打尽可能多的敌人，一定要记住敌人出现的位置和顺序，然后利用X的蓄力炮将它们消灭在视野之外。●七个等级全部最高，在最后可以获得一个隐藏晶体。●四个最高三个中等以上的成绩可以获得一个隐藏晶体。●第四小关后往右上跳，在最高处往左跳会发现X的装甲部件，使用蚂蚁的武器打破障碍。●第六小关后，空旷的右下角有一个隐藏晶体。

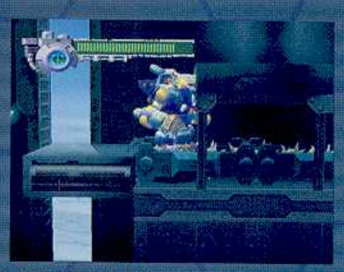
【蚂蚁】：●在一个有两个绿色按钮的房间内，经过有刺的通道会发现一个入口，里面有X的装甲部件，可以使用Axl复制此关能在刺上行走的小兵进入（方法是装备最初武器状态下按特殊武器键发射复制弹击破敌人，拾起敌人掉落的晶体就可以使用了）。●一个有刺的房间往后再走两个房间会有一个隐藏晶片。●在一个从左下往右上跳的房间内，从左边的墙壁攀上去会发现一个方块，利用Zero的二段跳上去，再使用X的蟑螂武器水晶蓄力攻击，就会出现一个隐藏晶片。

【蝗螂】：●先用Axl在探照灯区取得小兵的复制晶体，在上层探照灯区域的最后往左跳上一个隐藏的房间，变成小兵和守门的小兵敬礼（按特殊攻击键）就可以进入发电机房。在这里使用X的蓄力水晶可得到隐藏晶片。●在发电机房使用水母的武器攻击发电机使其运作，然后原路返回上层探照灯区，会发现头顶上多出了一些平台，其中一个上面有一个隐藏晶体。●发电后，下层探照灯区尽头一扇门前会发现两个平台，较高的上面有一个隐藏晶体。●第三个电梯区域往上爬，右边的墙壁上有一处入口，里面有X的装甲部件。

【熊猫】：●此关可以驾驶机器人，按特殊武器键可以放出电球麻痹敌人。●在打完一堆机器人之后，出门往右上走，利用电梯把机器人升上高层，然后坐机器人往左边冲刺跳跃，中途按上+跳跃离开机器人跳上平台，那里有一个X装甲的部件。●左下图地点之后不远的底部，会有一处小洞，利用Axl复制蓝色的滚球敌人滚进去，有一个隐藏晶体。●第二次打一堆机器人的房间前，利用机器人把







左上的两个铁箱破坏，再利用X的蓄力水晶可以得到隐藏晶体。●先买一个保护一次针刺的道具，来到左图这个地方的时候跳下机器人让传送带送走它，紧接着利用针刺后的无敌时间往里冲，在内部重新坐上机器人。传送带尽头可以得到一个隐藏晶体。

【水母】：●此关关键是要利用特殊武器键加速紧跟BOSS并不停的攻击（要优先获取关卡中的特殊武器能量），时间不能拖太长，不然最后任务会失败。

【蟑螂】：●往右行进到龙骨的时候迅速利用Zero二段跳上龙背，并往前跳获得一个隐藏晶体。●往右行进时注意路上一个黄色的开关，记得攻击它将其打开。这样在返回时上空就会有悬吊的钢材供落脚，顺着钢条往左跳，最后一根钢条上有隐藏晶片。

往回走的时候会发现原先挡在易燃气体瓶前的石头不见了，利用火鸡的武器破坏气瓶，里面是X装甲的部件。

●往回走的时候会发现地面有一个方形的坑洞，在里面使用X的蓄力水晶可以得到一个隐藏晶体。

【雪人】：●骑摩托时如果身后出现敌人可以使用跳跃键减速让其超过。●很多坑道需要按冲刺键加速冲向斜台跳过。●大型飞船需要趁它贴地的时候冲刺拉近距离攻击。●利用Zero跳上基地大门上方，用向日葵的武器把冰融化，里面有X装甲部件。●在大门上利用Axl往左边飞上之前的拱门，上面有一个隐藏晶体。

【火鸡】：●在第一次出现抓人电球的地方，地面可以使用Zero的锤子用特殊攻击砸碎，下面的箱子里是一个隐藏晶体。●在本关一处有针的墙壁附近，往左跳的时候，攀住左面的墙来回躲过针刺往上爬可得到X的装甲部件。●还是这一区域，Axl先到最下面获得一个可以飞行的小兵的DNA，然后返回最上，飞进左面墙上的一个小洞，里面有隐藏晶片。●第二次利用平台往下落的时候先不要急，往上跳可以在右上的小房间得到隐藏晶体。

CHECK H 八大特殊武器

向日葵

X	Shining Ray	往上发射能量弹，散开成八段。
Zero	Tenshouha	在地面的时候按下+特殊武器键，从上方射下激光。
Ax	Ray Gun	连发激光枪，可以穿透敌人。

蚂蚁

X	Squeeze Bomb	往前发射黑洞，可以吸收敌人的子弹。
Zero	Juuhazan	在地面按下特殊武器键，踏前大斩，威力极强，可以破防。
Axl	Spiral Magnum	子弹可以穿透墙壁。

蝗螂

X	Shodow Runner	射出旋转的跟踪飞刀。
Zero	Rasetsusen	空中按下特殊武器键，空中旋转斩击。
Axl	Black Arrow	发射跟踪弩，插入墙壁或地面后仍有攻击判定。

熊猫

X	Green Spinner	向前发射巨大的导弹。
Zero	Youdantotsu	地面上按前+特殊武器键，前冲破防攻击。
Axl	Blast Lamncher	榴弹发射器，可以破防。

水母

X	Thunder Dancer	自动索敌的闪电，面对多个敌人时还可以形成连锁闪电。
Zero	Raikousen	空中或者地面上连点两下方向键+特殊武器键。带电前冲一段距离，这段距离对敌都有攻击判定，自身则隐身无敌。
Axl	Plasma Gun	电击枪范围广，射程短，威力小，可以破防。

蟑螂

X	Crystal Wall	水晶墙，可以阻挡普通子弹，在特定的地点使用蓄力攻击可以找到各种道具，例如回复道具甚至隐藏晶体。
Zero	Rekkyoudan	武器的刃变成黄色，普通斩击可以弹开敌人的子弹。
Axl	Bound Blaster	发射出可以反弹的子弹。

雪人

X	Drift Diamond	发射两发冰弹。
Zero	Hyouryuushou	地面上按上+特殊武器键，冰属性升龙拳。
Axl	Ice Gattling	发射冰弹的机枪。

火鸡

X	Melt Greeper	地面燃起火焰。
Zero	Enkoujin	空中按下+特殊武器键。垂直落下火属性攻击。
Axl	Flame Burner	火焰发射器。







角色扮演

游戏原名：ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君			
SQUARE-ENIX	2004.11.27	9240日元	178Kb
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

勇者斗恶龙8

天空，大地，海洋与被诅咒的公主

文／神无月
责编／北斗 龙马

游戏简易流程

1. 进入隐藏通道，里面所有宝箱都要拿到。
2. 进村子后先与中央倒下的年轻人对话，然后进每间房子与里面的人对话，最后来到中间的长老厅。
3. 剧情后与每个长老对话，再去库尔诺家休息。第二天就能去道具店买东西，里面都是珍贵的炼金道具。
4. 去长老家地下的门，进入天之祭坛，一直走就可来到龙神王之地，注意此处敌人相当强，要有心理准备。宝箱里也都是好东西，要找齐全
5. 打败龙神王后回到村子，得到红宝石戒指，剧情结束后就能去龙神王的地方参加龙之试练。
6. 试练连打龙神王与一条巨龙，每次胜利后都能获得奖励。第一项是炼金釜瞬间就能合成道具。
7. 第二项为追加超强怪物金属史莱姆王，大家要自己去特罗迪恩城南部的小泉边打败它就可收得。
8. 剩下四项就是四件龙神武器。6次全部胜利后，再去与龙神王较量就要8连战，也就是连续与所有巨龙交战的最终试练。
9. 最终试练就算获胜也没任何奖励，不打也可。唯一好处就是可能在打败一条巨龙时得到技能种子。
10. 打败龙神王，得到红宝石戒指后再去干掉最终BOSS结束剧情就会两样了。隐藏剧情完。

玄音·龙神召唤

还记得通关时勇者与米迪亚公主携手离开大圣堂的那一幕吗？有情人终成眷属，好令人羡慕。只可惜，公主为此破弃王家婚约，此举很可能影响特罗迪恩王国与萨桑比克王国的良好关系，实为遗憾啊。不过在通关后，大家先看完结束画面，记录好通关存档，可以看到通关存档前有个"★"标志，读此存档，等级、道具、金钱等都被保留，游戏处于最终决战前。去任何宿屋或旅馆睡一觉，就会梦到一个祭坛，这便是本作的隐藏迷宫，龙神之里的入口。具体位置在贝尔卡拉克东部的小山顶上，很显眼的，降落后调查龙像正中的光球即可进入。

【真·最终章】圆满了！名正言顺的婚礼

【人名对照表】

日文假名	中文译名
グルーノ	库尔诺
ウイニア	惠尼娅
エルトリオ	爱尔特利奥

隐藏剧情将为大家揭开主角"勇者"与他的宠物鼠特迫的身世之谜，剧情设定为勇者一行人已经打败魔王。凯旋而回的勇者终于可以美美地睡上一觉了，不过想到烦恼的公主马上就要嫁给那个一无是处的小白王子洽高斯，勇者立刻又变得坐立不安，难以入睡了。想着公主美丽的脸庞、优雅的声音，勇者渐渐忘记了一切的焦虑与不快慢慢闭上了眼睛。不久在他脑海里似乎有什么在召唤他，声音越来越近，越来越近……勇者隐约听见有人在呼喊自己，梦中依稀可见龙神祭坛。

次日醒来，勇者决定去找梦中的祭坛。他化作神鸟翱翔在云际之间，努力地用耳朵去倾听那回荡在天际间召唤着他的声音，风拂面而过，从不远处传来了回应，顺着回应勇者找到了梦中的祭坛。紫色的光球突然为勇者亮起，似乎在欢迎熟悉的朋友，而眼前的一切虽然平生首次得见，但在勇者记忆深处却对他们有种道不明的亲切感。不多想，，勇者触摸光球，纵身一跃来到一个溶洞之中，洞的深处到底有什么在等着他呢？

走了不久，出口到了，阳光明媚，不过眼前的一座孤墓却太过凄凉。继续前行，一扇刻有巨龙图腾的大门挡在勇者面前，说来奇怪，不管如何使劲，此门纹丝不动。更神奇的是，小宠物鼠特迫竟然轻轻碰一下，沉重的大门便瞬间发出一阵光，缓缓打开了。不可思议，眼前发生的一切只能用这个词来形容。大门内山石盘绕，内有房屋多幢，看似一个村落，不过似乎与人类





不是一个种族，都有尖尖的耳朵，但又不像精灵。勇者傻乎乎地站在一边发呆，没注意身后走来一位白胡子老者，他梳着比小贝还正宗的墨西干头，看起来很亲切。老人自我介绍，他叫库尔诺，是这个龙神之里的长老之一。龙神之里乃是世界罕见种族——龙神族栖息的唯一地方，别看现在村民们都人模人样的，可个个都会变身成龙的样子，因为龙神族持有人与龙两个形态。不过走进村子，只听到村民在唉声叹气，叫苦不迭，好像发生了什么重大事情。

随库尔诺进入长老之家，从众长老处得知此事与库尔诺还有点干系，并且长老们看来都认识勇者，真奇怪。据说上次库尔诺不知为何事惹怒了龙神王，让龙神王一气之下不准让他与村民再保留人类的形态。为了舍弃人类形态，龙神王带头进入天之祭坛，向天神起誓舍弃人身，化为巨龙，可能这个仪式在进行到一半时出了差错，现在的龙神王虽然化成了龙，却变得狂暴不堪，而且要吸收其他村民的能量才能维持自己的生命，因此他不断攻击村子里的人。不管库尔诺曾经犯下什么错，对于打败魔王拉布索恩的勇者来说，于情于理都应该帮助村民们，不过勇者与同伴们也看出库尔诺隐瞒着许多事情，有些与勇者还有莫大的关系。这些以后再说，当务之急是要解救走火入魔的龙神王，库尔诺答应勇者，等他打败龙神王让他复原后，就把全部真相全盘托出。



通过天之祭坛，勇者们顺利地见到了变成巨龙的龙神王，四人合力打败他后，龙神王清醒了。而后特迫从袋里跳了出来，变成了库尔诺！什么和什么啊，勇者已经被搞得晕头转向了。还是听听库尔诺的故事吧，这是个哀伤的爱情故事。17年前，有位名叫惠尼娅的龙神族少女与一位名叫爱尔特利奥的人类王子偶然相遇了，萍水相逢的他们却从此一见钟情，立刻投入了热恋之中，同时也陷入了禁断的孽缘深渊，因为龙神族的女子是不允许与人类男子接触的。悲剧由此开始，知道自己女儿与人类王子有恋爱关系后，惠尼娅的父亲就立刻坚决阻止女儿再与她的爱人相见，而爱尔特利奥王子又怎能割舍这段刻骨铭心的爱情，不久便告别自己的父王，放弃王位继承权独自跋山涉水找寻惠尼娅，当他终于来到龙神之里的时候，却永远把脚步停在了村门外的山洞口，那块墓碑原来就是爱尔特利奥王子的。不久，当惠尼娅知道自己心上人已早她一步而去，便终日郁郁寡欢，等到惠尼娅生下自己与爱尔特利奥王子的骨肉后，就再也没睁开过眼睛。惠尼娅的父亲后悔不已，他知道自己做错了，棒打鸳鸯不该。于是，他极力劝说龙神王从轻发落自己的外孙，龙神王答应只用咒术封印他外孙在龙神之里的一切记忆。为了赎罪，惠尼娅的父亲自愿变成一只老鼠跟随其外孙左右，终日守护着他。如今他的外孙已经成为了打败魔王，解救龙神一族的英雄，九泉之下的父亲也应该瞑目了吧！听库尔诺一说，勇者才恍然大悟，原来那个外公就是库尔诺，自己就是故事中的外孙！自

己的母亲是龙神族，父亲则是人类王子，更巧合的是，父亲是萨桑比克国的王子！库尔诺给了勇者一枚戒指，这是他父亲的遗物，一颗用红斯蜴之心制作的宝石，这是萨桑比克国的象征。怪不得之前自己不怕任何诅咒，原来是因为已经被龙神王下了强大的咒法，其他咒法便侵入不了他了。现在一切谜底都已经揭开。拥有红宝石戒指的勇者当然也是萨桑比克国的王子，所以……哈哈哈，再去打败一次最终BOSS吧！一切见分晓。

BOSS攻略

龙神王（狂暴）



★估计HP：8300

★招式：痛恨一击、喷火、咆哮

★打法：45级左右可安心解决他。

龙神王攻击上没什么特点，就是痛恨一击几乎可以一击必杀。如果大家特技点数加得好，那主角，库克尔，洁茜卡都应该有复活魔法，要是点数没加好，一般升级只有库克尔有必然复活魔法，主角的复活魔法才50%的概率，所以请大家带好世界树之叶等复活道具以备不时之需。打法上洁茜卡先为队员加速度，然后就使用魔法"フバーハ"降低龙神王火属性攻击的威力，注意此魔法5个回合后就会失效，在使用后第四回合就要再施展一次，以免效果消失，其他时候就为主角与央卡斯加攻。加完速度的队员应该人人都会在BOSS前行动，这样库克尔就负责回复，空闲时加防，而主角用"ドラゴン斩り"，对龙系有奇效，央卡斯如果斧头练得好就用"かぶとわり"猛砍，此特技附带降低防御力效果，如此龙神王不久就会败下阵来。

龙神王（人形）



★估计HP：3000

★招式：龙神封印（90%概率封锁主角行动数回合）、地狱雷电（全体损伤HP160到220）、冥想（回复500HP）、蓄力、真空波、いてつく波动（消除我方全体附加效果）

★打法：希望大家在打他前把武器防具搞好点。龙神王一开始会用龙神封印，这只对主角有效果，而且中的几率相当大。随后就是一记真空波。之后套路比较单一，基本上是蓄力+单体攻击，不过有时他会发神经一样地猛蓄力，如果让他蓄到50，请大家防御吧，不然一击必杀。龙神王很少概率会用冥想与地狱雷电，冥想没什么，地狱雷电威力惊人，不过基本上都是在没蓄力情况下发的，只要全员HP不低于250时一般没问题。洁茜卡一上来就加速度，库克尔回复，主角与央卡斯负责攻击的套路依然有效，推荐等级45以上。

深红的巨龙



★估计HP：(初战时)4900左右，(8连战)2450

★招式：痛恨一击、喷火、咆哮、闪光(全体攻击失误)、蓄力

★打法：样子与龙神王狂暴时一模一样，推荐Lv50再去打。一上来加速，加属性防御，随后主角与央卡斯攻击，其他两人回复与辅助。等级不高是非常难对付的，因为它的会心一击起码有450点HP的威力。

深绿的巨龙

★估计HP：(初战时)8000左右，(8连战)4400

★招式：痛恨一击、咆哮(全体130到180点伤害)、全体睡眠、全体行动不能、全体中毒

★打法：难度不是很大，推荐Lv50。此龙防御力很低，利用攻击力翻倍魔法加防御力降低魔法可给他重大伤害。打法套路上没什么讲究。多备点全体回复毒状态的道具。

白银的巨龙



★估计HP：(初战时)4700左右，(8连战)2330

★招式：冰冻气息(全体冰属性攻击)、いてつく波动(消除我方全体附加效果)、冥想(回复500HP)、强制睡眠(我方一人必定睡眠)、痛恨一击、マホトーン

★打法：推荐Lv52。此龙防御力高，让主角用"ドラゴン斩り"对付，央卡斯用"かぶとわり"，运气好可以降低他387点防御力。洁茜卡先加速，然后加属性防御力，库克尔先加攻击力，然后负责回复。中睡眠的话马上要回复，不幸被他痛恨一击秒杀的话也要在下回合复活死去的队员，不要出现缺口。

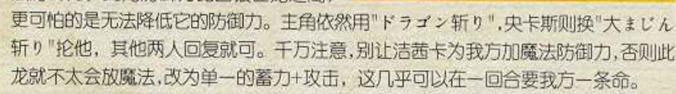
黄金的巨龙



★估计HP：(初战时)5000左右，(8连战)2525

★招式：痛恨一击、蓄力、闪光(我方全体攻击失误)、ベギラゴン(我方全体火魔法)、イオナズン(我方全体火魔法)、ぶきみな光(增强自身魔法威力)

★打法：推荐Lv52，防具最好有魔法防御力。此龙防御力比白银巨龙还高，



更可怕的是无法降低它的防御力。主角依然用"ドラゴン斩り"，央卡斯则换"大まじん斩り"抡他，其他两人回复就可。千万注意，别让洁茜卡为我方加魔法防御力，否则此龙就不太会放魔法，改为单一的蓄力+攻击，这几乎可以在一回合要我方一条命。

黑铁的巨龙



★估计HP：(初战时)1700左右，(8连战)845

★招式：痛恨一击、蓄力、闪光(我方全体攻击失误)、强制睡眠

★打法：推荐Lv52，防御最好带有回避性能的。此龙防御力最高，一般攻击对他效果几乎等于零，而且他每回合都三次攻击。唯一的方法就是用央卡斯的"大まじん斩り"攻击它，一般可以损掉300多点HP，所以央卡斯斧头技能一定要加到"大まじん斩り"出来为止，不然用"まじん斩り"也行。其他三人，包括主角统统负责回复，坚持几个回合就可过关，它的HP不多的。



圣洁的巨龙



★估计HP：(初战时)8200左右，(8连战)4080

★招式：痛恨一击、蓄力、巨爪攻击、いてつく波动（消除我方全体附加效果）、冰冻气息（全体冰属性攻击）

★打法：打法基本与白银巨龙一样，记住一定要先加速，再加属性防御，不然可能被全灭。

永远的巨龙



★估计HP：6100

★招式：痛恨一击、蓄力、いてつく波动（消除我方全体附加效果）、冰冻气息（全体冰属性攻击）、喷火（全体火属性攻击）、魔力爆发

★打法：最强BOSS，53级起码。先加速度，然后马上加属性防御，属性防御不能断，每隔四个回合加一次，不然此龙的喷火、吐冰损血是很惊人的。它最可怕的攻击方式是蓄力三次，然后全体属性攻击，不防御+防御提升的话，必然全灭。所以大家看到他蓄力到50了就防御吧，否则任何人都逃不了它的魔嘴。还好，此龙能降低它防御力，然后配合攻击力翻倍，用龙斩等特技砍他，主角与央卡斯一回合也能做掉它700HP左右，不过最重要一点并非攻击，而是保全性命，如果有队员死亡，一定要立刻复活。

插曲・琐碎分支

●**食人魔迷宫**——魔王复活后夜晚去萨桑比克城侧门旁的大臣家，发现里面空无一人，调查二楼的镜子就可进入食人魔迷宫，里面可以找到地狱镰刀，在深处打败两个绿色食人魔救出大臣后可得到丰厚的回报。

●**怪物退治**——魔王复活后去贝尔卡拉克会看到有大章鱼在捣乱，与市民对话答应干掉它们，然后就会给你200硬币，选"いいえ"，就能得到400硬币。

●**怒之铁球**——魔王复活后去女盗贼那里，与她对话可得到央卡斯的武器"怒りの铁球"。

●**戒指交换**——在阿斯肯挞城的水井里，夜晚可以找到"マダムの指轮"。把它交给德拉佩挞旅馆2楼的男子可换取一个加贤的种子。

●**暗之商人**——在巴尔米德，与暗之商人交谈完成以下物品的合成交给他后能得到奖励。

委托品	奖励	炼金方法
特药草	500G	炼金（上药草×2）
ハイブーメラン	1200G	炼金（ブーメラン＋铁のクギ）
破毒のリング	山贼のオノ	炼金（金の指轮＋どくばり）
安らぎのローブ	6000G	炼金（身かわしの服＋ステテコパンツ）
砂尘の枪	幸せの帽子	炼金（パルチザン＋圣者の灰）
红莲のローブ	大亲分の盾	炼金（贤者のローブ＋魔法の圣水＋ヌーク草）

●**光之世界的神鸟之巢**——得到神鸟之魂后来到光之世界的神鸟之巢，在里面能找到不少好东西。

心得・方法共享

1.查看怪物掉落道具的方法——两种方法，一是打到物品就会显示在图鉴上，二是击倒同样怪物20个就会自动显示在图鉴上。

2.おどかす——在战斗中,可以直接选择"おどかす"吓跑敌人,有时用这种方法还能让逃走的敌人留下道具。但对有些敌人是没用的,比如金属系敌人,不死系敌人,或者实力较强的敌人,对他们使用的话不仅起不到吓唬的作用,还会被他们反击。

3.技能点数相关——根据每个人成长度不同,每次升级后得到的点数都有区别,不过4个人物最终LV99的话，得到的点数都为350点,请大家注意合理分配。个人推荐主角练满剑与勇气,央卡斯斧头与人情，库克尔杖与剑，洁茜卡杖与色气。这样分配点数战斗会很轻松的。另外有时大家加点数时会发现不能往上加了，这是因为点数累加是有限制的，公式为，最高点数限制=玩家LVX2+25，所以起码到38级才能把点数加到100。

4.怪物图鉴相关——怪物图鉴全部完成后,就能得到装饰品"ゴスペルリング"，作用是装备后除了强制战斗外在野外不会遇到任何敌人。

5.道具入手率提升——先用催眠魔法或行动不能特技让敌人进入异常状态，然后再用"おどかす"吓唬敌人，敌人逃走后留下道具率会高点。而且如果是一群混合敌人，请把想要取得道具的敌人留在最后消灭，道具入手率也会提升。

6.人物换装——主角得到龙神三防具后便会改变样子。洁茜卡换上"ゼシカの普段着(洁茜卡房间抽屉找到)","おどりこの服","まほうのビキニ","あぶないビスチエ","バニースーツ+うさみみバンド+あみタイツ"这些衣服的话,外形都会改变,哈哈。

竞技・怪物斗场



要去竞技场对决，首先要先抓点怪物，全部怪物分布地图如下，红点为怪物地点。打败怪物就可让他们加入，队伍满的话要赶走一个,被赶走的会在以前的地方重新出现。

参加怪物竞技场的方法上期已经说过了，下面列举获得每个等级获胜后的奖励与特典：

等级	参加费	奖品	特典
G	100	ちからの指轮	能多放三个怪物同伴
F	200	バニースーツ	自己队伍能与怪物队伍作战
E	300	理性のリング	主角追加特技"チーム呼び"，在战斗中可以召唤自己的怪物同伴作战。
D	400	ごうけつのうでわ	能多放6个怪物同伴
C	500	圣者の灰	无
B	700	斩魔刀	能组两个队伍
A	1000	英雄のヤリ	无
S	1000	ドラゴンローブ	主角的塑像将被立在竞技场屋顶上

不同的怪物搭配会有不同的必杀技,如下表,表中的假名是此怪物的种类,不是名字:

【必杀技】

名称	需要怪物同伴	效果
トリプルソード	剑装备系3个（さまようよろい，スライムナイト，がいこつ等）	敌单体伤害
ライダーズカーニバル	骑士系3个(スライムナイト,死神贵族,スカルライダー等)	敌单体伤害
シャイニングアロー	弓箭系3个(リリパット,アローインプ,どくやずきん等)	敌单体伤害
合体スライム	スライム3个	合体攻击
マシーン・ラッシュ	ビーチク＋キラーマシン2个	敌单体伤害
スラ・ストライク	メタルスライム＋スライム2个	敌单体伤害
ナーグゴールド	ゴールドマン＋おどる宝石	敌单体伤害，获取金钱
ベホマラー	メタルスライム、ホイミスライム、ベホマスライムのうち2个	我方全体回复
マインドブレイク	拿有棒槌的3个(ギガンテス×2,サイクロプス,ボストロル等)	敌单体伤害(发动率低)
ナーグルカナン	ギガンテス×2	敌单体伤害，防御力降低
	モヒカン＋パハロー	
クラスマダンテ	メタルキング＋はぐれメタル＋メタルスライム	使用全部MP进行两次攻击
マダンテ	メタルキング＋はぐれメタル	使用全部MP进行全体攻击
	メタルキング＋メタルスライム	
	はぐれメタル＋メタルスライム	
ザオリーマ	はぐれメタル＋ベホマスライム＋ホイミスライム	我方全体回复HP,复活死亡同伴
ベホマラー	ベホマスライム＋ホイミスライム	我方全体回复
いかりのまじん	ストーンマン＋ゴールドマン＋ゴーレム	合体成HP9999超级怪物
ジェットキラーアタック	キラーマシン3个	攻击敌人单体
合体ドラキー	ドラキー3个	合体
テンションブースト	ウィッチレディ＋踊る宝石＋わかめ王子	怪物与我方队员蓄力层次上升
ラブラブタイフーン	爱をかなでし牧神（バーニ）＋爱の国から来た女（アモーレ）＋爱の战士ピエール(ピエール)	敌人一组攻击
烈风兽神斩	バトルレックス＋エリミネーター＋ヘルクラッシャー	敌单体大损伤
ラジカルストーム	元素系3个(フレイム、ブリザード)	我方全体加属性与魔法防御力
超さみだれ突き	装备抢的敌人3个（死神贵族・オークキング・オクトセントリー	随机攻击敌人8次

把一个系列的怪物集结在一起会有特殊效果，如下表：

【特殊效果】

名称	需要怪物同伴	效果
全员最大ＨＰ＋15	怪人系3个（エリミネーター,リリパット,アローインプ等）	全员最大ＨＰ＋15
全员最大ＨＰ＋30	不死系3个（ぼうれい剑士,くさった死个,がいこつ等）	全员最大ＨＰ＋30
全员最大ＨＰ2倍	史莱姆系3个（スライム,スライムナイト,メタルスライム等）	全员最大HPX2
全员攻击力＋15	兽系3个（あばれうしどり,キラースコップ,オークキング等）	全员攻击力＋15
全员攻击力＋30	龙系3个(でんでん龙,バトルレックス等)	全员攻击力＋30
全员守备力＋30	水系3个（わかめ王子,エビラ,オクトセントリー等）	全员守备力＋30
全员速度＋30	鸟系3个（チキンドラゴ,ドラキー等）	全员速度＋30
停留回合数＋1	物质系3个（ゴーレム,うごくせきぞう,ゴールドマン等）	叫来的队伍停留回合数+1
	恶魔系3个(レッドテイル,ウィッチレディ等)	

炼金・权威秘方

【盾牌】

合成后アイテム	原材料1	原材料2	原材料3
皮の盾	おなべのふた	まじゅうの皮	
うろこの盾	皮の盾	龙のうろこ	
せいどうの盾	皮の盾	ブロンズナイフ	
骑士团の盾	铁の盾	骑士团の服	
ホワイトシールド	铁の盾	シルバートレイ	

合成后アイテム	原材料1	原材料2	原材料3
ホワイトシールド	ライトシールド	美味しいミルク	美味しいミルク
まほうの盾	はがねの盾	いのりの指轮	まもりのルビー
ドラゴンシールド	はがねの盾	龙のうろこ	龙のうろこ
こおりの盾	まほうの盾	こおりのやいば	
炎の盾	まほうの盾	炎のブーメラン	
力の盾	まほうの盾	力の指轮	ベホマラチーズ
圣女の盾	ミラーシールド	ホワイトシールド	せいすい
みかがみの盾	ミラーシールド	アモールの水	まほうのせいすい
はめつの盾	メタルキングの盾	あくまのしっぽ	
死神の盾	女神の盾	あくまのしっぽ	
女神の盾	死神の盾	圣者の灰	
メタルキングの盾	はめつの盾	圣者の灰	オリハルコン

【其他道具】

合成后アイテム	原材料1	原材料2	原材料3
とうぞくのかぎ	てつのくぎ	ブロンズナイフ	
贤者の石	金块	オリハルコン	せかいじゅのしずく
ふしぎなタンバリン	太阳のかんむり	まじゅうの皮	怒りのタトゥー
ごくじょうのカビ	あかいカビ	みず草のカビ	せかいじゅの叶
ふつうのチーズ	おいしいミルク	レンネットのこな	
	超辛チーズ	かがやくチーズ	
辛口チーズ	ふつうのチーズ	あかいかび	
激辛チーズ	辛口チーズ	あかいかび	あかいかび
	辛口チーズ	ヌーク草	
冷たいチーズ	ふつうのチーズ	みず草のカビ	
こおりのチーズ	冷たいチーズ	みず草のカビ	
こごえるチーズ	こおりのチーズ	みず草のカビ	みず草のカビ
かがやくチーズ	こごえるチーズ	ごくじょうのカビ	ドラゴンのふん
いやしのチーズ	ふつうのチーズ	アモールの水	
ベホマラーチーズ	おいしいミルク	ごくじょうのカビ	アモールの水
天使のチーズ	おいしいミルク	ごくじょうのカビ	せかいじゅのしずく
かちかちチーズ	ふつうのチーズ	岩盐	
やわらかチーズ	おいしいミルク	レンネットの粉	岩盐
フバフバチーズ	ふつうのチーズ	まほうのせいすい	
はりきりチーズ	激辛チーズ	こごえるチーズ	岩盐

【全115个小金币所在位置】

No	入手地点	需要的钥匙
1	德拉佩拢教堂的宝箱	盗贼钥匙
2	德拉佩拢南门出去，东南的宝箱内	盗贼钥匙
3	码头道具屋的宝箱	盗贼钥匙
4	德尼镇酒吧2楼的木桶内	
5	旧修道院　地的B3，详看上期攻略	
6	同上	
7	玛依艾拉修道院的木桶内	
8	同上	
9	玛依艾拉修道院的罐子内	
10	野外：玛依艾拉修道院西边，北边陆地的宝箱	魔法钥匙
11	阿斯肯拢城　城下町民家的柜子	
12	阿斯肯拢城　城内1F的柜子	
13	阿斯肯拢城　城内3F的柜子	
14	河边教会对面民家中的木桶	
15	巴尔米德　集合住宅的木桶内	
16	巴尔米德　道具屋的袋子内	
17	巴尔米德　外部的屋顶上的罐子	
18	巴尔米德　暗之商店的柜子	
19	巴尔米德　水井中	
20	巴尔米德の宝箱	最后钥匙
21	女盗贼之家　木桶内	
22	女盗贼之家　罐子内	
23	女盗贼之家　宝箱内	最后钥匙
24	剑士像洞窟　B2F的罐子	
25	剑士像洞窟　B4F的罐子内	
26	剑士像洞窟　B2F的宝箱内	
27	荒野山小屋的罐子内	
28	特罗迪恩城　1F的木桶内	
29	特罗迪恩城　1F的木桶内	
30	特罗迪恩城　2F的木桶内	
31	特罗迪恩城　3F的柜子内	
32	特罗迪恩城　2F的宝箱内	
33	野外：河边教会向北走，一棵树下的宝箱	魔法钥匙
34	土拨鼠基地内部的罐子	
35	野外：土拨鼠基地周围的宝箱内	
36	小金币王女城的罐子内	
37	小金币王女城的宝箱内	最后钥匙
38	野外：小金币王女城内侧的宝箱	
39	海边教会的柜子内	
40	贝尔卡拉克　旅馆地下舞台中的木桶	
41	贝尔卡拉克　外部的木桶	
42	贝尔卡拉克　民家的木桶	
43	贝尔卡拉克　民家的柜子	
44	贝尔卡拉克　旅馆1F的柜子	
45	贝尔卡拉克　凯林库公馆2F的柜子	
46	野外：拉潘屋沿道路前进，过桥后，金币位于地图上海与山的交界处	
47	野外：萨桑比克城西沿边的宝箱	
48	野外：隐着之家的罐子内	
49	萨桑比克城　1F的柜子	
50	萨桑比克城　外部的木桶	
51	萨桑比克城　东3F的柜子	
52	萨桑比克城　西3F的柜子	
53	萨桑比克城　旅馆1F的柜子	
54	萨桑比克城　1F的宝箱	最后钥匙
55	萨桑比克城　东4F，拿魔法镜子的房间	
56	萨桑比克城　集会结束后，开启地图在西边的大建筑物内木桶有一个	
57	萨桑比克城　食人魔的迷宫内	
58	王家之山　休息所前的木桶	
59	王家之山　挂在树枝上的袋子	
60	野外：去往暗之遗迹的途中，在分岔路看到的宝箱	
61	暗之遗迹　外部右边房子的木桶内	
62	暗之遗迹　B1F的宝箱内	
63	利布尔亚奇　旅馆的木桶内	
64	利布尔亚奇　防具屋的木桶内	
65	利布尔亚奇　武器防具屋上方建筑物的木桶内	
66	利布尔亚奇　民家的罐子内	
67	利布尔亚奇　民家雕塑旁的罐子内	
68	利布尔亚奇　哈瓦德公馆1F柜子	
69	利布尔亚奇　哈瓦德公馆资料室的宝箱	
70	利布尔亚奇道具屋宝箱	最后钥匙
71	麦迪奶奶家的柜子	
72	麦迪奶奶家的木桶	
73	奥克尼斯　道具屋的罐子内	
74	奥克尼斯　頁长家的罐子内	
75	奥克尼斯　地下的柜子	
76	奥克尼斯　地下的木桶	
77	野外：药草园洞窟附近的宝箱	
78	药草园洞窟　B1的罐子	
79	药草园洞窟　B2的罐子	
80	药草园洞窟　B3的罐子	
81	龙骨之谜　m　B1的宝箱内	
82	龙骨之谜　m　南边高台的宝箱中	
83	海贼的洞窟　1F的罐子内	
84	海贼的洞窟　B1的木桶内	
85	海贼的洞窟　B1的罐子内	
86	海贼的洞窟　B3的宝箱内	
87	雷迪希亚　民家中的罐子	
88	雷迪希亚　民家中挂着的袋子	
89	雷迪希亚　外部的罐子	
90	野外：雷迪西亚东南的宝箱	
91	暗之雷迪西亚　教会的柜子	
92	暗之雷迪西亚　民家墙壁上挂的袋子	
93	暗之雷迪西亚　民家中的管子	
94	暗之雷迪西亚　外部的关系	
95	大圣堂防具屋的宝箱	
96	萨桑比克城西北紫色大门内的柜子	最后钥匙
97	怪物竞技场内侧的宝箱	魔法钥匙
98	三角谷酒馆的木桶	
99	三角谷宝物库的罐子	
100	野外：三角谷东边的宝箱	
101	法皇之馆的罐子	
102	法皇之馆的柜子	
103	德拉佩拢东边高台　罐子（要用神鸟飞到高台上去）	
104	德拉佩拢东边高台　沙滩　（要按三角不停调查）	
105	龙神族之里　外部的罐子	
106	龙神族之里　民家中的罐子	
107	龙神族之里　教会挂在墙上的袋子	
108	龙神族之里　库尔诺家的柜子	
109	龙神族之里　库尔诺家的罐子	
110	龙神族之里　道具屋中挂在墙上的袋子	
111	天之祭坛的宝箱	
112	同上	
113	光之世界的神鸟之巢1F的宝箱	
114	光之世界的神鸟之巢3F的宝箱	
115	暗之世界：光暗转移口处向左，倒在地上的大树内的宝箱	



GBA	本刊译名：耀西的万有引力			
动作冒险	NINTENDO	2004.12.9	4800日元	32Mb
	卡带	日版	1人	全年龄

六大精灵介绍

游戏的关键字除了类似旋转瓦里奥那样需要进行左右摇摆改变地心引力的操作之外，另外就是为耀西进行攻略指点的惊讶大喜欢精灵所携的6大精灵，分别在六大世界中逐一登场，也正是他们决定了各关卡的任务和难度。只有他们其一出现的关卡，则必须比照他们的要求来完成游戏，具体介绍如下：



彩蛋大喜好精灵

即彩蛋精灵，对恐龙蛋有着极浓的兴趣，但凡他所出现的场所都会要求耀西为其积累一定数量的彩蛋。故耀西只需在关卡中吃得红、绿苹果便可立即产下彩蛋，全部关卡共100只彩蛋，所产下的蛋均会加入图鉴之中，其搜集度将影响着Mini小游戏的开启。



金币大喜好精灵

即黄金精灵，视财如命，这点从他身上的口袋里揣满了各种各样大小不一的金块上就可以看出来。在有他的关卡中总是命令耀西搜集到让其满意的金币数量标准方才放行。同Mario系列中一样，金币每积累到100个便可增加一条生命，所以当然还是多多益善的好。





强猛大喜好精灵

又称战斗精灵，因身强体壮故一向提倡以暴力来解决问题。其阿拉丁神灯世界中的魔神一般的外表颇为可爱。他的关卡中会让耀西消灭掉一定数量的敌人，这对于可以伸长舌头吞下对方的耀西来说也并不是件难事，不过有时候有的敌人要灭掉他们也还是需要动番脑筋的。

时间大喜好精灵

传说中的速度精灵，是个急性子所以对时间有苛刻要求，必须在其限定的时间内完成该关卡，只要她出现后，关卡难度会明显上升一个层次，时间卡得太紧对于手脚动作并不怎么麻利的耀西来说确实是个难题。她的出现提醒我们无论是在生活还是在游戏中都得珍惜时间。





和平大喜好精灵

和平精灵，与战斗精灵刚好相反，其不提倡任意的杀生，但很会体谅人的她也考虑到了耀西在冒险中的难处，所以往往给出一个可接受的杀生数上限，在关卡中所消灭掉的敌人数量不能超过该值。与战斗精灵出现的情况下不同，玩家应该尽量少的杀伤敌人。

规矩大喜好精灵

强制精灵，有着木乃伊打扮的他可是位神秘的精灵，虽然不像前面几位那样有明确的数值要求，但他的关卡中会有强制趋赶耀西向前的压迫卷轴，象追兵一样跟在后面，所以耀西必须在其之前到达，另外还不能被卷轴逼进死角落。所以玩家在操作时一定要看细仔了。



全关卡精灵规则

在全部六大世界的50个关卡中，依照各精灵的出现分别对应不同的规则，且前面4大世界比较多的各精灵的单独任务，只需要达到其各自的标准即可，但从第3世界开始便有复合精灵的任务出现，并在第5世界后逐渐以复合关卡为主。这时便需要兼顾多方面来满足复合的条件，有时甚是令人头疼，不过大可放心的是战斗精灵和和平精灵是不会同时出现的，另外只有前5大精灵是单独出现，而最后那位强制精灵则是配合其他的精灵登场。当然，最多也只会有2种精灵规则的搭配组合，也正是这些精灵规则而决定了各关卡的类型，全部出现的14种精灵规则如下：



精灵	规则
彩蛋精灵	需要在关卡中吃到给其一定数量的红或青苹果。
黄金精灵	在关卡中搜集给一定标准数量的金币。
战斗精灵	在关卡中消灭掉他所规定数量的敌人。
速度精灵	对通过关卡有时间上的限制，须在该指标内完成。
和平精灵	该关卡过程中少杀敌，有上限标准。
战斗精灵+黄金精灵	对灭敌数量和获得金币均有要求。
彩蛋精灵+黄金精灵	对所吃到的苹果数量和获得金币均有要求。
速度精灵+黄金精灵	在限定时间内完成且获得规定数量的金币。
战斗精灵+速度精灵	对灭敌数量有要求且在限定时间内完成。
和平精灵+黄金精灵	关卡中控制杀敌数且获得规定数量的金币。
彩蛋精灵+速度精灵	吃到规定的苹果数量且在限定时间内完成。
强制精灵+黄金精灵	卷轴强制耀西向前且获得规定数量的金币。
强制精灵+彩蛋精灵	卷轴强制耀西向前且获得规定数量的苹果。
强制精灵+战斗精灵	卷轴强制耀西向前且灭掉规定数量的敌人。



全50关卡标准详解

既然有了各关卡的规则，显然其也对应着一定的标准，而这个标准决定着关卡任务的完成成绩，成绩不仅是各世界的通过条件，而且还影响着隐藏Mini游戏的开启度。另外共分为金徽章、银徽章和完成三种成绩等级，三种等级分别依赖于各关卡中规则的完成度，另外等级还可在该关卡影响是否进入附加Mini游戏，具体如下：

金徽章：需要达到每关标准+超出标准数量1/4。达成后可参加轮盘，有1/2的开启Mini游戏概率。

银徽章：达到标准即可获得。达成后参加轮盘开启Mini游戏的概率为1/4。

完成(勾)：仅为视通过关卡，未达成标准，不构成通过世界的条件。

需要提醒的是"完成"等级只是表示您进行了该游戏，"完成"该关后依然可以进行该世界内后续关卡的挑战或反复挑战该关卡；但其并不构成能够通过该世界的条件，因为各世界的通过都对所获得的徽章数量有标准，只有在该世界内获得了最低限度以上的徽章，才可进入下一世界。全六大世界50关卡的要求标准详解如下：

第一世界：彩蛋世界

★通过条件：2枚徽章

关卡	出现精灵	要求标准
1-1	彩蛋精灵	苹果数：3
1-2	彩蛋精灵	苹果数：3
1-3	彩蛋精灵	苹果数：3



第二世界：金币世界



★通过条件：4枚徽章

关卡	出现精灵	要求标准
2-1	黄金精灵	金币数：60
2-2	彩蛋精灵	苹果数：3
2-3	黄金精灵	金币数：65
2-4	黄金精灵	金币数：50
2-5	彩蛋精灵	苹果数：5
2-6	黄金精灵	金币数：70

第三世界：暴力世界

★通过条件：4枚徽章



关卡	出现精灵	要求标准
3-1	战斗精灵	灭敌数：8
3-2	黄金精灵	金币数：40
3-3	战斗精灵	灭敌数：8
3-4	黄金精灵	金币数：40
3-5	战斗精灵	灭敌数：15
3-6	黄金精灵	金币数：65
3-7	彩蛋精灵	苹果数：6
3-8	战斗精灵+黄金精灵	灭敌数：8+金币数：45

第四世界：时间世界



关卡	出现精灵	要求标准
4-1	速度精灵	时间：60秒
4-2	黄金精灵	金币数：40
4-3	速度精灵	时间：55秒
4-4	战斗精灵	灭敌数：15
4-5	速度精灵	时间：60秒
4-6	彩蛋精灵+黄金精灵	苹果数：7+金币数：60
4-7	战斗精灵	灭敌数：12
4-8	速度精灵	时间：80秒
4-9	黄金精灵	金币数：75
4-10	速度精灵+黄金精灵	时间：85秒+金币数：60

★通过条件：6枚徽章

第五世界：和平世界

★通过条件：8枚徽章



关卡	出现精灵	要求标准
5-1	和平精灵	杀敌上限：4
5-2	速度精灵+黄金精灵	时间：120秒+金币数：80
5-3	战斗精灵	灭敌数：25
5-4	黄金精灵	金币数：70
5-5	和平精灵	杀敌上限：4
5-6	战斗精灵+速度精灵	灭敌数：10+时间：90秒
5-7	速度精灵+黄金精灵	时间：110秒+金币数：70
5-8	战斗精灵+黄金精灵	灭敌数：8+金币数：50
5-9	和平精灵+黄金精灵	杀敌上限：4+金币数：65
5-10	彩蛋精灵+速度精灵	苹果数：8+时间：80秒
5-11	和平精灵+黄金精灵	杀敌上限：4+金币数：40

第六世界：追赶世界

★通过条件：10枚徽章



关卡	出现精灵	要求标准
6-1	强制精灵+黄金精灵	卷轴+金币数：60
6-2	和平精灵+黄金精灵	杀敌上限：4+金币数：30
6-3	强制精灵+彩蛋精灵	卷轴+苹果数：7
6-4	黄金精灵	金币数：50
6-5	战斗精灵+速度精灵	灭敌数：20+时间：90
6-6	强制精灵+黄金精灵	卷轴+金币数：60
6-7	彩蛋精灵+黄金精灵	苹果数：10+金币数：50
6-8	黄金精灵	金币数：75
6-9	彩蛋精灵+速度精灵	苹果数：7+时间：110秒
6-10	强制精灵+黄金精灵	卷轴+金币数：80
6-11	和平精灵+黄金精灵	杀敌上限：4+金币数：55
6-12	强制精灵+战斗精灵	卷轴+灭敌数：12

关于恐龙彩蛋

世界-关卡	1-1	1-2	1-3	2-2	2-5	3-7	4-6	5-10	6-3	6-7	6-9
彩蛋总数	7	9	9	5	8	9	10	10	11	12	10
规则标准	3	3	3	3	5	6	7	8	7	10	7

1、全彩蛋分布：可爱的小恐龙耀西在本作中吃下凡是有彩蛋精灵关卡中的青或红苹果即可生出彩蛋，这也算游戏中比较吸引人的搜集模式，全部彩蛋搜集齐全后可以开启3个隐藏模式。

全部关卡可获得的100彩蛋分布和该关卡规则中的标准对照如下：

2、全彩蛋图鉴



隐藏模式



本作共有5个隐藏模式，其实说是5个隐藏模式也不过是相当于五种类型的挑战游戏，分别以紫、红、橙、绿、蓝5色代表，5种模式的出现条件分别是剧情模式通关和全关卡金徽章取得各开启一个。以及前面提到的全部100彩蛋搜集完成后开启3个。

紫蛋：シャッフルモード——仅看其中场景这是在很多关卡中很普通常见的，而玩家在这里要做的是按照每小关开始各精灵的随机指示和规则去完成，达到条件即算通过一关，要连续地去通过，有点类似生存模式的味道，直到最后失败，所通过的关卡数即为最后的成绩，看看您能过几关。

红蛋：ヨッシーだいジャプ——耀西滑雪的游戏，要使用左右翻动机体使耀西在下滑坡上产生足够的加速度，以保证足够大的惯性而能够在脱离坡后飞出更远的距离，挑战飞出的距离长度。

橙蛋：ヨッシーのかいぞくせん——在海盗船上的翻转游戏，其实还是利用摇晃机体来产生旋转，这个在关卡中已经多次运用到了，要是使船体翻转1周则计为1次，规定时间为30秒，当然是考验玩家能够翻转的次数了。

绿蛋：ヨッシータイムタック——耀西变为了球状体，让人想起了马里奥弹珠台，还是要用左右摇晃来使其前进，相当于竞速游戏了，当然途中有障碍物，到达终点所花费的时间越少越好，来挑战下自己的另类竞速极限吧！

蓝蛋シャッフルモードEX——和第一个紫蛋模式差不多的EX模式，在难度上有所增加，不仅关卡复杂，而且精灵们的条件规则也越来越苛刻，要是对自己有足够信心的话，那么，请挑战吧！

□文/娜卡　责编/北斗





PS2	本刊译名：神乐传说			
	NAMCO	2004.9.22	7140日元	48K
角色扮演	DVD-ROM	日版	1~4人	全年龄

神乐传说虽然是NGC的移植作，但却是PS2年内不可错过的大作之一，在电软2004.23上也有长篇研究，想来对于传说·真扇子和所有以完美为目标的玩家来说还是远远不够，下面这篇研究将对该期的研究做一个补完，希望所有的传说玩家都能喜欢。



== 全称号获得解析 ==



之前的研究中已注明所有称号获得方法，笔者这里只针对一些难拿的称号进行分析，希望能对所有想收集全称号的玩家有所帮助。首先分析一下换装称号吧：PS2版新加入的几个换装称号，无疑是极其不厚道的：因为除去リフィル的选ばれし美女是在赌场用15W筹码换得以外，其它的称号，都只能在雪景事件后一组一组的获得(共5组)，这几组分别是プレセア和ジーニアス的“あたたかい”和“寒くないやい！”，コレット的“君とおそろい”，リーガル的“公爵”，クラトス的“ダイマジン…”，以及しいな和ゼロス的“流星ライダ−”和“アルタミラ暴走族”，即使撇开好感度因素不谈而假设人物的好感度都能达到要求，也需要最少5周目才能达成全称号，所以想完美的玩家有此觉悟吧！

再来谈谈好感度，除了一些有选项的对话将影响好感度外，地图上有光圈的位置可以进行人物对话，对人物的好感提升降低也有极大影响，下面2张标有光圈和道具的地图希望能帮到众玩友。

【世界シルヴァラント】（其中红字表示能在地图上该位置获得的道具，蓝字则表示有提高好感度的光圈）：





【世界地图】

编号	角色	增加好感度的选项
1	リーガル	何考え进んでるんだ？
2	プレセア	そうなんだ
3	ジーニアス	そうだったのか...
4	リフィル	どうしたんだ、先生
5	コレット	乐しそうだな
6	クラトス	何がばかばかしいんだよ！
7	プレセア	うん？
8	しいな	そうだな
9	リーガル	やっぱリーガルは大人だなぁ！
10	ゼロス	え、マジかよっ！
11	ジーニアス	何やってるんだ？
12	しいな	ああ
13	コレット	いいだろ～
14	ジーニアス	そんなことない
15	クラトス	別に嫌いじゃねーよ
16	クラトス	そりゃそうだな
17	リフィル	そのうち上手になるよ
18	リフィル	そっか...
19	コレット	どうしたんだ？
20	ゼロス	出世付いで质问なんだけど

【获得道具】

编号	道具名
1	トリート
2	EXジェムLV1
3	リネームジェム
4	EXジェムLV2
5	オールディバイド
6	マジックミスト
7	ストライクリング
8	レッドセボリー
9	レッドセージ
10	EXジェムLV2
11	テクニカルリング

【另一个世界テセアラ】

编号	角色	增加好感度的选项
1	リーガル	そんなことねーよ
2	リフィル	どうしたんだ、先生
3	ジーニアス	どうした？
4	コレット	うん。そうだな
5	しいな	そうだったのか
6	しいな	いいぜ
7	ゼロス	神子っていろいろ大変なんだ
8	コレット	すげー！！
9	リフィル	どうして强がるんだ？
10	しいな	あれ？泣いてるのか？
11	ゼロス	何でだ？
12	プレセア	……えっ！？
13	リーガル	うん、そうだな
14	ジーニアス	なんでもいいや
15	コレット	そうかもな
16	プレセア	どうしたんだ？
17	リーガル	想象つかないな
18	プレセア	そうだな
19	クラトス	……何をしてるんだ！
20	ゼロス	ゼロスが珍しく考え进んでる

【获得道具】

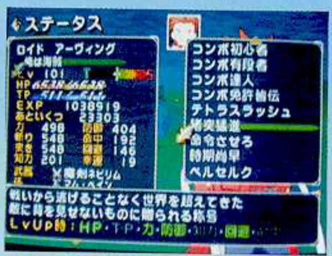
编号	道具名
1	レジュームリング
2	EXジェムLV4
3	リバースドール
4	ディネイボトル
5	スーパーベリット
6	セフィラ
7	EXジェムLV3
8	エルブンブーツ
9	ルーンマン
10	レアベリット

由于必须让角色挤进前3名才能在雪景事件中让其获得换装的衣服，对于老爸クラトス这种好感度增加比较难增加的角色，可以采取降低其它角色好感度（与



上面选项相反就可以了）的方法让其进入前3获得该换装衣服。再来看看角色们的共通称号的获得：等级100的大家使劲练级吧，LV80以后可以去隐藏迷宫无限轮回打BOSS，这样升级比较快（注意最后一战获胜后不要封印该书即可再次重打隐藏迷宫BOSS）。而料理熟练度达到最高的称号么，大家不断逃跑，做料理，再逃跑，再做料理即可快速提升其熟练度，一些由skit对话获得的称号大家一定要注意时期，错过的话，就获得不能了，斗技场的称号恐怕是最难获得的共通类称号，几位物理攻击型的选手还相对较为容易，以魔法为主的角色可就吃大亏了，对于リフィル，ジーニアス来说，EX能力コンセントレート（在咏唱中即使受到攻击也不会被打断）是必备的，前者组合该技能所需要的EX是スピードスペル＋グッドジョブ＋キープスペル＋ハピネスシ，后者为リズム＋スピードスペル＋キープスペル＋スペルチャージ。





最后再对游戏中的每名角色的一些难点称号做个分析：ロイド的“おじさん”要通过トリエットおじさん的MINI小游戏高速模式，这个游戏对玩家的记忆能力要求比较高，可能一个疏忽就漏过了；因此推荐多找几个朋友一起来记，否则一个人真的很难记忆过来。“コンボ免许皆传”需要获得100hits以上的高连击，这将在本文后面部分介绍。“猪突猛进”和永远の练习生相对时期尚早都不算难（只要你没有一周就把它们全拿下的打算），后者要求在打败绝海牧场的BOSSロディル前参战四人总等级在145以下，按照下面的等级对自身等级进行制压，获得该称号就没多大问题了：

主线剧情	剧情能达到等级	制压等级
マーテル圣堂	4	4
イセリアの森	6	4
トリエット：ディザイアン兵	7	5
シルヴァラントベース1	7	5
旧トリエット迹	9	7
オサ山道	11	8
パルマコスタ：キリア战	12	9
パルマコスタ人间牧场	13	10
ソダ间歇泉	15	12
アスカード	17	13
バラクラフ王庙	18	14
アスカード人间牧场1	20	16
アスカード人间牧场2	20	16
ソードダンサー1	20	(18)
マナの守护塔	21	18
ソダ间歇泉：ウンディーネ战	21	19
救いの塔：レミエル战	22	20
救いの塔：クラトス战	23	负
シルヴァラントベース2	24	20
フウジ山岳	25	20
グランテセアラブリッジ：教皇骑士团	26	20
フウジ山岳：プロネーマ战	26	21
メルトキオ地下水道	28	22
ガオラキアの森	29	23
トイズバレー矿山	33	26
オゼット：教皇骑士团	34	26
雷の神殿	34	26
テセアラベース	36	27
テセアラベース：ユアン＆ボータ	37	28
飞龙の巢	38	29
地の神殿	39	31
冰の神殿	41	33
冰の神殿：セルシウス	41	34
绝海牧场	43	35

パルマコスタ博士要求パスマコスタMINI游戏突破：和该城市广场上的警卫然后找人，1分钟内完成四个即可获得该称号，建议多S/L几把，远的就放弃，近的就找，配合上在地图上快速行走的EX，难度应该不算很高，以下是对应的人：

0	广场上的狗
1	广场右边重听的老婆婆
2	总督府前的两个卫兵
3	蒸气船右边的舵
4	通往蒸气船道路上的小孩
5	港口商店左手边的隐藏商店
6	港口上的老人
7	港口左边的灯台外等10秒

8	食材屋前面箱子里的鱼
9	宿屋窗口的花
10	酒店里的红酒
11	教会左边睡觉的人
12	学校1楼食堂菜单
13	学校2楼第一间教室前的黑板
14	鱼贩前面的人

コレット称号多为积累性的，慢慢练就可以了，比较难的算是トップブリーダー了，需要给全世界的30条狗取名字，以下给出所有狗的位置，方便玩家查找：

地点	狗的名字
イセリア南边的救いの小屋	ネコ
トリエット	カメウチ
イズールド	ゴン
パルマコスタ	ペケ、ペコ
パルマコスタ北边的救いの小屋	ガメ
ソダ岛船乗り场	レイ
ソダ间歇泉	ボブ
アスカード东の救いの小屋	モン
アスカード	ハル、マル
ハイマ	チロロ、ろっくん

地点	狗的名字
メルトキオ	プリン、ロン
サイバック	チュン、ハク
ミズホ	トラ
オゼット	ホー、ハツ
フラノール	ブッチー、ケイ
エグザイア	パトラッシー、コーヤ
アルタミラ	ルル、ケン(住旅馆晚上出去)
イセリア	サル(游戏后期才能进入)
ヘイムダール	チラ、クッキー
ルイン	ラッキー(需ルイン再生后)

ジーニアス的称号有很多是要花大心思才能获得的：比如完成人物图鉴和道具图鉴等等，人物图鉴需要用ベリット，ファインベリット，スーパーベリット或者这三者＋レアベリット合成，总共有297个，建议用コレット能100%偷盗的技能アイテムゲッター（アキュラシー＋マジカル＋ラッキー＋エフェクティブ）去偷取4种材料，这样可以快速完成人物图鉴（四种材料在敌人55，152，163，172号身上，偷着了就逃跑，然后继续偷吧）。另外大家要注意称号ゲミは嫌い，虽然意思是讨厌果冻，但是实际上是把生命瓶也算在内了的，所以在得到该称号前战斗中不要使用哦。リフィル的选ばれし美女算是比较难的，主要是花时间，她最难的称号是完成怪物图鉴的モンコレディ，后文将对此进行分析。クラトス的相对简单，不再多说。しいな除了一些积累性的称号耗时才能完成外，最难的是トレジャーハンター：要求开遍迷宫中所有宝箱！下面列出所有迷宫中的宝箱，希望大家能顺利拿到该称号：

1、マーテル教堂（5个）——パナシーアボトル，イフボトル，ップルグミ，イフボトル，50ガルド。

2、イセリアの森（8个）——アップルグミ，イフボトル，ップルグミ レザーグローブ，アップルグミ，500ガルド，オレンジグミ，レンジグミ（イセリア人间牧场里）。

3、シルヴァラントベース(第1次)（5个）——毛皮，夺われた装备，魔兽の牙，谜の布（机器角度转成270度），1500ガルド （机器角度转成315度）。

4、旧トリエット迹（9个）——レモングミ，スティレット，ブレスレット，ライフボトル，アップルグミ，ムメイブレード，1000ガルド，セボリー，サークレット。

5、オサ山道（8个）——バトルスタッフ，アップルグミ，ミックスグミ ,オレンジグミ，ファインガード（坑道中），黑铁（坑道中），魔兽の牙（坑道中），EXジェムLV1（坑道中）。

6、パルマコスタ人间牧场(有些需要ソーサラーリング转换视角)15个)——オレンジグミ，オレンジグミ，ライフボト，アップルグミ ，白银 ，アンクシールド，オレンジグミ，ライフボトル，メイジクローク，EXジェムLV2，ミックスグミ，アップルグミ，オレンジグミ，ライフボトル，パナシーアボトル。

7、ソダ间歇泉（8个）——人鱼の泪，サークレット，ライフボトル，ピヨハン，サークレット，EXジェムLV1（记忆点右边的柱子后），白银（记忆点右边走的隐藏房间中），オレンジグミ（记忆点右边走的隐藏房间中）。

8、バラクラフ王庙（7个）——1800ガルド，魔兽の牙，アイアンガード，ブルーリボン，毛皮，ブルーリボン（转风车：青→红→黄→白→绿），EXジェムLV2（转风车：红→绿→黄→白→青）。

9、アスカード人间牧场（9个）——毛皮，ホワイトローブ，アイアンブレス，アンクベレット，ラメラレザー，ベリット，EXジェムLV2，土龙，ピヨチェック。

10、マナの守护塔（7个）——アーメットヘルム，ムーンガード，ムーンローブ，EXジェムLV2，スティングソーサー，EXジェムLV2，アイアンメイル。

11、ルヴァラントベース(第2次)（4个）——毛皮，EXジェムLV2，ラウンドベレット，プロテクトリング

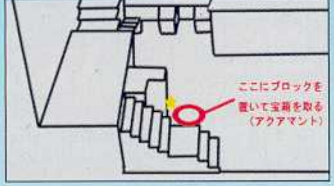
12、フウジ山岳（5个）——EXジェムLV2，クールオービット，火熊，ブラックオニキス（藏在岩石的阴影后），ミスティローブ。

13、メルトキオ地下水道（9个）——EXジェムLV2（在变换装置左边的老鼠房间中），EXジェムLV3，グレートアクス，メンタルリング，ブレストプレート，EXジェムLV1，2500ガルド，サンダードリフ(最后区域里面，老鼠房间中)，雷鼠（在囚人兵出现的地方之前的附近，老鼠房间中）。

14、ガオラキアの森（5个）——ドレインチェック，フエニックスロッド（往上方石碑方向的路）プリティリボン，ウィッチドレス，エンジェルブレス。

15、トイズバレー矿山（12个）——EXジェムLV1，セージ，クレセントアクス，サンドサーベル，セイントレイピア，アイアンウエポン，バトルスーツ，シルクローブ，サンダーマント，スーパーベリット，EXジェムLV3，抑制矿石。

16、雷の神殿(10个)——EXジェムLV3,デュエルヘルム,サンダーセプター，EXジェムLV2，スペシフィック，银狼の斗衣（雷击打墙上黄色方块的地域让左边第二条被雷击中），パワーウエポン，EXジェムLV3，シルバーガード，シャインテイナー。



17、テセアラベース（12个）——冰狼,EXジェムLV2,EXジェムLV3,シルバーサークレット,ラベンダー,シルバーメイル,ドラゴントゥース，ライトニングソード，アクアマント（有记忆点的房间，往左边走会有个楼梯，藏在楼梯上边）,トマホークランス，ビームシールド，EXジェムLV3。

18、地の神殿（10个）——ベルベーヌ，EXジェムLV2，EXジェムLV1，ゴーストシエル，エンシエントロッド，バルディッシユ，EXジェムLV3，ミスリルサークレット（要在让桥塌下来之前,过桥去拿），ミスリルブレス，ミスリルガード。

19、氷の神殿（9个）——ミスリルシールド,ディフエンサー,エンシエントローブ,アイスコフィン,ミスリルガントレット,ミスリルアーマー，EXジェムLV2,ローズマリー,EXジェムLV3。



20、绝海牧场（15个）——金刚，ホーリィスタッフ，ストーンチェック，EXジェムLV2,サフラン，EXジェムLV1,ホーリィクローク，EXジェムLV2，EXジェムLV3，水无月，EXジェムLV4,ミスリルアクス，EXジェムLV3，ミスリルウエポン，レジュームリング。

21、暗の神殿（6个）——EXジェムLV2（进入右边转弯后走到底），ハチマキ（变换装置右边进去后，藏在长楼梯的房间内），EXジェムLV3，シャドウダンサー，EXジェムLV2，EXジェムLV4。

22、イセリア人间牧场（17个）——ルーンヘルム，ラブリィミトン，ソルスピナー，コル・レオニス，ムラマサ，エーテルソード，ルーンスタッフ，ルーンローブ,アクアウエポン，ルーンシールド，ルーンメイル，ルーンガード，かんざし,ルーンガントレット，ルーンクローク，ルーンサークレット，ウォーハンマー。

23、エミルの森（5个）——レジストリング，グラディウス，ソルガード，メイドキャップ，クリスタルシエル。

24、ラーセオン溪谷（12个）——EXジェムLV4，レアベリット，EXジェムLV3,EXジェムLV3，EXジェムLV4，フレアウエポン，トーロイド，EXジェムLV4，ドラウプニル，バトルピック，レアシールド，スターベレット（最后2个比较难找到，大家多多留心吧）。

25、ウィルガイア（轨道エレベーター）（11个）——EXジェムLV3，EXジェムLV4，レアガード，EXジェムLV3，ホーリィローブ，レーザーブレード，长月，ドラゴンファング,トリート,ホーリィサークレット,EXジェムLV2（电梯的前面）。

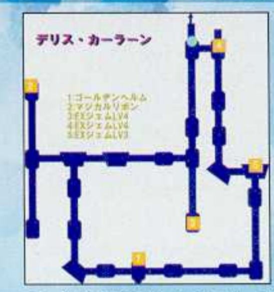
26、救いの塔地下（21个）——第一区域：ダイヤシエル,サザンクロス,ハヌマンシャフト,オーガアクス,ヘヴンリーローブ ,トリート,EXジェムLV4,スターメイル,凤凰の衣,スターガード。

第二区域（リーガル脱离队伍后）：巫の装束，EXジェムLV3 。

第三区域（しいな脱离队伍后）：スターヘルム。

第四区域（リフィル脱离队伍后）：スターシールド。

第五区域（プレセア脱离队伍后）：スターサークレット，EXジェムLV3，スターガントレット。

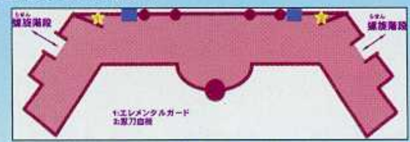


第六区域（プレセア脱离队伍后）：EXジェムLV2，スターブレス。

第七区域（ジーニアス脱离队伍后）：EXジェムLV4，スペシフィック。

27、トレントの森（10个）——クリスナイフ，スターダストリング，不动,エンジェルティア，マナプロテクター（记忆点周围），EXジェムLV4（记忆点周围），EXジェムLV3，EXジェムLV4，ウォーロックガーブ，リングシールド(最后2个都在有记忆点的区域，右上方瀑布的后面）。

28、デリス・カーラーン(7个)——EXジェムLV3,EXジェムLV2,ゴールデンヘルム，マジカルリボン,EXジェムLV4,EXジェムLV4,EXジェムLV3。



29、デリス・カーラーン(ヴェントヘイム)(11个)——スペシフィック,生者必灭，EXジェムLV4,トリート，プリズムガード，リングシールド,デモンズシール，Bラインシールド,エリクシール，エレメンタルガード,忍刀血樱。

ゼロス的称号取得较难的有两个，ジゴロ和おしゃべり，前者和全世界女性对话的称号漏掉一个还真不知道该在哪儿，其实它是有简易入手方法的：只要剧情发展到和オリジン契约之后和在神圣都市取得デリスエンブレム之前，以ゼロス为带头人物去和他家与管家セバスチャン对话，即可获得称号；后者如果不经常让ゼロス战斗的话就难以实现，建议在一场战斗中把他人调成防御而控制ゼロス一直上前被攻击到说足够的话即可。プレセア的说明脆き盾和ハンター一下：前者同样把其他人物调成防御，然后让プレセア背对敌人让其攻击就必定破防了（リーガル的阮饼ダンディ同理可以获得），ハンター可能很多读者没懂那称号注释的意思：只要在迷宫中遭遇同种地图形态的敌人5次即可（逃跑也行）。リーガル的弱肉强食其实不一定要与比自己弱小的敌人遭遇：和与自己等级差达到8级以上的敌人交战就行了。这里只对部分十分难获得的称号进行了分析，希望能对大家有所帮助，感觉这次传说的称号有点像星海的战斗收集了,比如不移动取得胜利啦，全部男性角色登场战斗啦，一次战斗中死亡几次啦,完成收集的过程对于像我这样的收集癖是快乐的(期待下作能加入“攻击造成XXXX伤害”的称号，那就更BT了)。



== 全道具&怪物图鉴 ==

这二者本来是与全称号息息相关的，因为老师和小正太的两个称号就必须要完成该收集才能达成。这里之所以把他们俩单独拿出来说，是因为每一作传说里都有着这二样图鉴的收集，而其收集量又是极其庞大的，光在称号解析里是一句两句说不清了，所以单独列出来，做一些分析。

首先说说道具收集，一是要注意引发支线剧情，因为有一些贵重品和道具是要通过支线才能获得的（具体大家可以参见以前的电软），所以不要错过了。另外有少数支线事件如果在该引发的时间没引发，到了后来就不能引发了，比如神秘のネタ帐就必须在ミズホの里事件后立即引发。二是要注意一些特殊方法才能获得的道具，比如只能在合成屋通过合成才能获得的アミュレット，又如只能偷盗敌人（186号アザトル）才能获得的白精石，还有MINI游戏中能获得的ワールドオブワン，忘れな草等等。三是注意同伴的择一获得：比如雪景事件选择ゼロス获得神子の宝珠，选コレット获得フラノールの雪うさぎ，选クラトス获得父のペンダント。加上注意上面提到的迷宫中的宝箱，相信完成全道具收集并不是很困难的事。

接下来说说怪物图鉴收集，只要收集度达到100%即可获得リフィル的モンコレディ称号。但对于追求完美的玩家来说，把图鉴中怪物的每项数值调查出来才是王道吧：怪物资料中的怪物出现地只要让リフィル用透视镜调查即可显示，而可以盗取道具和掉落道具的那两项数据就需要搭配コ







レット的100%偷盗技能和道具出现几率增大的サーチアイテム技能了（ディフェンド+アキュラシー），值得一提的是宝箱怪，它们由于有物理攻击无效化的特性，所以用偷盗技能是不能偷得的，这时就需要让コレット的攻击具有属性了：使用しいな的表降晶符或者使用各种晶石附加属性后再偷盗即可。下面介绍一些很难遇到的怪物：9号インセクトプラント出现地希望の街ルイン・ハイマ附近森林，36号アーマードボア，出现地ユミルの森，（找该区域地图上是野猪形态的敌人）62号ジェントルメン，出现地海の乐园アルタミラ附近绿色平原，132号シルルス，出现地雪景の街フラノール附近，154号マーマメイド，出现地海の乐园アルタミラ附近沙滩，166号バキュラトイズバレー矿山最后一个区域的敌人（多S/L吧），172号ワイバーン出现地港町パルマコスタ附近这些怪物本来就难遇到，再加上有些还能偷盗道具和掉落物品，所以，想让怪物图鉴上每一处空白都不是问号的玩家们有得努力了，而想要全收集怪物图鉴至少要两周目，因为即使一周选了クラトス路线而使怪物图鉴中有了ゼロス，最终BOSS的图鉴也要到2周目中才能添加。



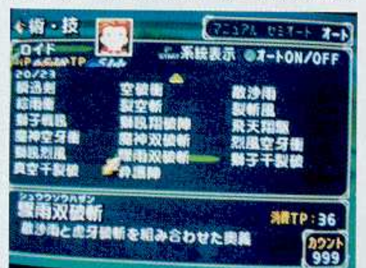
== 连击系统研究 ==

连击的研究可以说是历代传说最最值得研究的东西了，本作也不例外。本作的连击同样与经验值挂钩：最终获得经验值=打倒敌人所能获得经验值X所连的最高hitsX0.01，只要能在等级不是特别高的情况下（因为等级越高打倒同样敌人所获得经验值就越少）打出高连击，用此法练级也是可以的哦。而且打出高hits想必是每个玩家梦寐以求的事吧，下面的连击心得希望能帮助您对本作的连击认识上升到一个新的高度（具体我们分两个方面来讲）。



首先给大家看一张图：么样，是不是寒到死？先要说明，这是NGC版的利用BUG才做到的，但是方法对于PS2版本同样适用，下面，就来给大家讲讲原理吧：准备工作，收集30个アワーグラス（让ゼロス装备EXパーソナル后再装备2个ラビットシンボル出入城市和女性角色对话即可快速收得），然后利用道具复制BUG增加无数能力提升药草到出战的选手能力攻击能力都达到满点3000（推荐角色为ロイド，コレット，プレセア，另一个随意），这时再升级提升攻击力到3276.7，如果再升级的话，就会发现攻击力变成负数，对敌人的攻击伤害也只有1了，接下来最好找几个都玩TOS的朋友一起来多人操作，如果实在没有，那就在快捷键一边设定プレセア的连牙爆碎迅，一边设定其它角色hits最多的招数吧。

选择地の神殿的ドラゴン作为连击对象：其一它不会OL态，其二它体积庞大，便于连击，准备工作做好了，就可以找它进行连击了：先将其逼到角落，控制ロイド3连，散沙雨，虎牙破斩，综雨冲（前提是装备EXキャンセラー，否则三连后就用虎牙破斩直接接综雨冲吧），然后骤雨双破斩收尾，这一套结束时用プレセア的连牙爆碎迅攻击以抵消其收招硬值（不论用快捷键还是2P操作，时机一定要抓准），然后继续重复3连，散沙雨……，循环



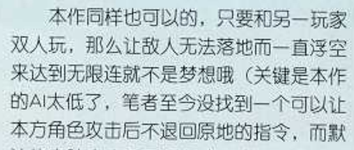
几次当hits达到100左右的时候龙会倒地，看到龙倒地时立即使用アワーグラス，这时候大家一起上前用hits多而且收招快的招数往龙身连吧（这就是推荐コレット和プレセア的原因，连牙爆碎迅和ピコレイン都有这样的特性），另外一个角色记得使用道具アワーグラス让龙一直不能恢复即可，到最后一个アワーグラス使用后以U·A技结尾，一般都能达到2500以上的连击，如果其余的几位选手都是手动操作并且对招数比较熟悉的话，超过3000应该问题不大。以上只是介绍NGC版的方法，相信各位PS2玩家已经热血沸腾了吧，同样的道理，虽然PS2版取消了道具增殖的BUG，但是找HP多的敌人还是很好找的：MINI难度下的魔武器BOSSHP高达240000，只要装备攻击力最低的未解开封印的魔武器，用上述方法达到上千的连击应该不成问题。

以上说的只是用アワーグラス强制中止敌人倒地来连的方法，算不得完美的连法，而且用此法练级也是不可能的，并且，对于一些真正追求连击的玩家来说，这种方法也不值一提，那么，下面的不用アワーグラス的连击研究，我想能令那些玩家真正满足。首先引入一个概念：倒地值，这是本作才出现的概念，除了BOSS的OL态会令连击强行中止，对于那些迷宫中的敌人，当这个值达到100时，就会强制倒地，而令连击无法进行。倒地值的增加与敌人承受的攻击有关：基本上普通攻击一下加2，而特技每一hit加1。这就是为什么在不用アワーグラス的情况下难以高连的原因了：因为最多到100hits敌人是必定倒地的。其实，游戏中有部分角色的招数，是有着抵消倒地效果让敌人从倒地状态恢复再承受攻击的特效的：比如ロイド的魔神剑，しいな的降灵召符·孤铃等等，这其中最好用的莫过于リフィル的フォトン，只要在敌人达到倒地值倒地的时候使用这些特技，就可以把敌人从地上打起来继续连击，这就为我们的无限连打下了理论基础。下面就来进行实践吧：选择对象依然是那条倒霉的龙ドラゴン，选用对象ロイド和プレセア，把リフィル的フォトン和プレセア的连牙爆碎迅设定在快捷键上，方法如上面所说，先逼入角落然后开始连吧，注意最好开始主角就不要使用普通3连了，一来倒地值多，二来不便于计算（hits没到100hits敌人就倒地了），连到50左右，就开始按住快捷键上的フォトン蓄力而不发出，等ドラゴン倒地的一瞬间发出把它打起来，然后继续重复上面步骤即可，然而这种方法也是有着其缺陷性的：和PS的永恒传说的连击一样，hits越高，你就会发现，敌人向后仰倒的硬值时间越短，到后来就越来越难连了。那么，大家可能想问，有没有更好的连击方法呢，答案是肯定的，上面我们只是想到了让敌人在地面无限连，大家有没有想到幻想传说里经典的“秋沙雨+翩”组合呢？









本作同样也可以的，只要和另一玩家双人玩，那么让敌人无法落地而一直浮空来达到无限连就不是梦想哦（关键是本作的AI太低了，笔者至今没找到一个可以让本方角色攻击后不退回原地的指令，而默认的电脑攻击后后退几步又必然会影响到这套连击）！选择对象当然要是身材中等而且能被打击到浮空的角色了，最高难度下的宝箱怪是个不错的选择：不仅物理防御高，而且能被击打到浮空，连击人物主角必用，另外一个人可以搭配ゼロス的闪光坠刃牙，主角用ロイド的真空裂斩使之浮空，在宝箱怪要掉落的过程中操纵ゼロス的人用闪光坠刃牙攻击即可！其它人物，如果硬要选的话プレセア的崩袭地颚阵也是个不错的选择，但是由于收招太慢，就要考虑下让主角收招时间缩短了：可以装备EXスカイキャンセル（スカイハイ+キャンセラー），在真空裂斩后立即出飞天翔驱落地这样就能马上进行下面的循环连击，与前面的方法相比要求操作者对技巧更为熟练，当然这样HITS也比ゼロス能打出的多多了，就看你的选择了，连击中同样要注意リフィル的フォトン的使用时机，如果开始是以特技开头的，那么每次过百的时候，フォトン一定要处于能发出的蓄力态，这样就能随时把敌人再次打起来，具体把握就不多说了，篇幅关系，把原理和基本方法都说清楚了，剩下留给读者自己慢慢实践吧。最后再对本方法提出思考改良：由于本作中是有属性攻击吸收的设定的，也就是说，用和敌人同样属性的属性攻击敌人，敌人的HP能够恢复，那么，一边给敌人加HP一边连击是否能实现真正意义上的无限连呢（比如选择冰系敌人用ジーニアス的冰魔法为其补血），希望本文不是一个结束，而是本作真髓研究的开始。

□文/露西亚的饭撕　责编/北斗

电软 你的游戏业10年

电子游戏软件十周年纪念金币套装





限量发行，只接受邮购

定价：149元 即日起接受邮购

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011
联系电话:010-64472177，64472180 邮资全免

时值《电软》杂志创刊十周年纪念之际，我们精选了十年来最令人难忘的十个游戏并以其中备受大家喜爱的游戏偶像形象如：春丽、马里奥、SNAKE、皮卡丘等作为金币的主题。游戏类型则囊括了角色扮演、格斗对战、冒险解谜、体育、动作、模拟……它们展现了十年来游戏业的进步和辉煌。此外，这十枚纪念金币经过我们精心设计再加上24K纯金电镀，并装入精美烫金木盒中，具有很高的纪念收藏价值。

社会在变化，观念在更新，技术在进步，下一个游戏业的十年将会发生怎样的变化呢？会有哪些新的游戏、新的主机、新的偶像令我们难以忘怀呢？值得期待和神往的下一个十年，让我们携手度过！！

皮卡丘
口袋妖怪系列
厂商：任天堂

陆行鸟
FINAL FANTASY系列
厂商：SQUARE · ENIX

春丽
街霸系列
厂商：CAPCOM

舔食者
生化危机系列
厂商：CAPCOM

实名球员
WE系列
厂商：KONAMI

马里奥
马里奥系列
厂商：任天堂

SNAKE
合金装备系列
厂商：KONAMI

真宫寺樱
樱花大战系列
厂商：SEGA

明智左马介/杰克
鬼武者系列
厂商：CAPCOM

哈罗
高达系列
厂商：BANDAI



白金
地球仪
奇迹之海
Inner universe
兄弟
Let me be with you
Forever love
月之繭
Sercret of my heart
暴风雨中的光辉
指轮
圣斗士神话
My will
夜明前
Zips
GRAVITY
晓之车
曾经的少年
天使的绘具
可曾记得爱
ANIME NEW POWER
动感新势力
为你收藏青春的色彩与音符
上市热卖中！
欣赏，收藏，送人，一切都好！
前卫时尚的蛇皮挂绳
纯银电镀高级十字蛇挂饰
精巧炫亮的纯银电镀绳坠
炫
耀
DVD+精美包装 + 钢炼十字蛇项链
超值售价：24.80元
欣赏：这里汇集了日本最好的动画MTV
收藏：这是国内首张经典动画MTV DVD
送人：她（他）一生都会记得……
炫耀：精工细作的极酷钢炼十字蛇项链。
邮购时请注明“动新白金DVD”邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取
白金版动画歌曲MTV精选集
Platina
24页全彩精美导读手册
二十首绝不容错过的经典动画歌曲MTV
动感新势力
白金MTV DVD
超值价 24.80元
FULLMETAL ALCHEMIST



百分百时尚动画音乐资讯
全新型动画影像/音乐欣赏导购读物 2005年1月号（总第23期）
ANIME NEW POWER
动感新势力
23
ALL ANIMATION
9.80RMB
JANUARY.2005
豪华圣诞特辑
2004全年动画大盘点
读者票选动画排位揭晓
奇跡之鐘
■动新圣诞专题特别影像
在圣诞的中心呼唤"爱"
■特约圣诞专题文字特辑
ZIPS
■「机动战士高达SEED ASTRAY」印象曲MTV
鳥之詩
■TV动画「AIR」片头曲MTV
人形房东俏电脑
■「LOVE HINA」&「CHOBITS」电脑桌面小工具
动感新势力动画歌曲精选辑
动漫主题歌精选辑CD
精选动画歌曲
二十七首收录
Merry Christmas
赠送海报两款
2005动画台历

游戏乐趣完全发掘

TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



最近龙马一直沉迷于勇者斗恶龙8而不能自拔，本来想找一些勇者8的秘技来献给大家，可是发现这期的勇者研究已经做得很完善了，因此就不再画蛇添足了。不过还是要对大家说一句，这次的勇者集两家之大成于一身，真是可谓脱胎换骨，各位玩家一定要尝试一下，不能错过呀！而且玩的时候请一定参照上期的攻略和这期的研究，能帮助你们获得最大的游戏乐趣！（龙马被痛恨广告的玩家乱砖拍倒……）

■责编/龙马

PS2 空战力量 蓝翼骑士

日版 AIRFOCE DELTA ~BLUE WING KNIGHTS~

★在游戏中，使用特定角色通过规定数以上的关卡或是通过特殊关卡，就会在商店中追加隐藏机体，条件如下：

隐藏机体	条件
Mig-29 SMT	使用カズヤ完成5个以上的任务
X-29A	使用カズヤ完成7以上的任务
Mig-1.33MFI,S-55	使用カズヤ完成10上的任务
Su30-MKI	使用ルース完成4个以上的任务
HIMAT	使用ルース完成5个以上的任务
J-12	使用ルース完成6个以上的任务
Su-35	使用ルース完成7个以上的任务
Mig-23 ML	使用ジョン完成2个以上的任务
Mig-33	使用ジョン完成4个以上的任务
X-31	使用ジョン完成6个以上的任务
Su27-SMK	使用ルース完成7个以上的任务
Yak-38	使用アレックス完成任务5
Mig-19 PFM	使用アレックス完成3个以上的任务
歼击8型	使用アレックス完成5个以上的任务
SeeHarrie F/A.2	使用アレックス完成任务15
II-2M3	使用ジェイミー完成任务15
SpitFireMK.24	使用ジェイミー完成任务16
ジャギュアGR.ML1	使用ホルスト完成3个以上的任务
F-16XL	使用ホルスト完成7个以上的任务
P51D	使用ジェイミー完成任务5
Mig-25 PDS	使用リック完成任务5
YF-12A	使用リック完成任务18
TSR2	使用リック完成4个以上的任务
F-108	使用リック完成7个以上的任务
F4D-1 Skyray	使用ブライアン完成任务11
Su-39	使用ブライアン完成5个以上的任务
Su-34	使用ブライアン完成7个以上的任务

★OUTRUN2隐藏要素全开密码：

在ENTERCODE选项输入以下密码，就可以打开相应的隐藏要素（注意密码全部为大写）：

DREAMING	全部赛车使用可能
TIMELESS	所有隐藏赛道开启
DESREVER	所有逆向赛道开启
RADIOSEGA	可以欣赏全部音乐
THEJOURNEY	任务模式全任务解锁

★AC5全部勋章的获得方法：

编号	勋章名	取得方法
01	GOLD ANCHOR	和选择M3的"间隙の第一波"关联
02	LIGHTNING HAMMER	和选择M15的"冻土からの求救信号"关联
03	BRONZE SHOOTER	累计用机枪击落5架敌机
04	SHILVER SHOOTER	累计用机枪击落15架敌机
05	GOLD SHOOTER	累计用机枪击落50架敌机
06	DESERT EAGLE	和选择M16A"砂漠の矢"关联
07	GRAND FALCON	击落全部的ネームド机
08	BRONZE ACE	击落200架敌机
09	SILVER ACE	击落500架敌机
10	GOLD ACE	击落1000架敌机
11	GUARDIAN	成功守护僚机10次
12	NEEDLE'S EYE	全部与着陆和空中加油相关的任务获得最高的成绩
13	BRONZE WING	NORMAL模式ALL S
14	SILVER WING	HARD模式ALL S同时要拿到BRONZE ACE
15	GOLD WING	EXPERT模式ALL S同时要拿到BRONZE与SILVER

★ネームド机的出现方法：

关数	关名	机体名称	机体类型	出现场所
01	极西の飞行队	GIGANTOR	HAWK	将开始敌人的12机编队快速击落后，和4架MIG-21编队一起出现
03	间隙の第一波	ZIPANG	F-14D	在ケストレル舰逃离之前，于东北方出现
04	初阵	MINDRIPPER	F-4	这个混在一堆杂鱼编队里，将第一拨的杂鱼全灭后，再过一会就会出现
06	白鸟I	ZAMRADA	MIR-2000D	混在刚开始扔战车的航空护卫队里面
10	见えざる姿	DUNE	EA-6B	收到工科大学被攻击的通讯后在地图的东南方出现
15	冻土からの求救信号	DAREDEVIL	X-29A	发现ナガセ后在西北方出现
16A	砂漠の矢	GHOST	MIG-31M	任务update后，混在敌人的增援编队里
16B	砂漠の电击	ABELCAIN	EA-18G	打舰炮的远距离炮兵出现后，将地图西面到底的石油设施里面的飞机场完全摧毁(使用YA-10B燃料气化炸弹)
17	JOURNEY HOME	PROTEUS	FB-22	チョッパー击落后混在敌人的增援部队里一起出现(HARD模式才有)
18	クルイク要塞攻防	CYPHER	F-2A	尽快冲到要塞上空
18+	8492	TWICE DEAD	TND-ECR	混在东边过来的敌机集团里面
23	ラーズグリーズの亡灵	SWORDKILL	MIG-21-93	在目标剩下小于5架的时候，在我方出击地点出现
25	HEARTBREAK ONE	DISTANTTHUNDER	YA-10B	グラーバク飞行队出现后，在我方出击地点出现
26	混迷の海	DECODER	RAFALE B	游戏中会从西边飞过来，就它一架，很好认
27	ACES	YELLOW	Su-37	在トンネル里面，バートレット机正后方和几架机体混在一起
27+	THE UNSUNG WAR	REPLICATOR	MIG1.44	SOLG出现后将ベルカ2队全部击落(敌方的2架领头机一定不能让僚机击落，最好还是不要让僚机插手)、SOLG掉下地点的反方向就是了(初期配置的方向)

XB 光环2

日版 HALO2

★飞天密技：

首先要选择一个载具，载具的种类并没有限制。然后把手榴弹丢到载具下面，这里要注意丢手榴弹的位置，要保证载具会在爆炸后飞向你的方向。都做好之后，马上跑到不能按X键搭乘载具的地方，当爆炸后，载具向你飞来时，马上按X键，你就会发现自己飞了起来！

GBA 机动战士高达SEED D

日版 GUNDAM SEED Destiny

★商店的秘密：

在购物画面反复进出商店，角色就会从ラクス变为アズラエル，此时就能购买5个隐藏机体，10000P一部，不过ロウ(右下角)只能在Main模式打出。

★隐藏驾驶员：

在商店里购买三个1200元的"隐藏驾驶员"选项后，即可在除连续技挑战模式以外的模式使用，使用方法为在人物选择画面在相应的机体处按L或R键。换人后，机体颜色与使用招数都会有所改变。

XB 太空堡垒：入侵

日版 Robotech: Invasion

★开启隐藏选项：

进入选项菜单，选择 Extra 子菜单，输入下列密码后就可以开启隐藏选项：

开启Scott多人模式涂装	LTNTCMDR
开启Rook多人模式涂装	BLUEANGLS
开启Rand多人模式涂装	KIDGLOVES
开启Lancer多人模式涂装	YLLWFLLW
开启无敌模式	SUPERCYC
开启所有关卡	RECLAMATION
开启一击必杀	DUSTYAYRES
开启无限弹药	TRGRHPY

XB 红色XIII

日版 REDXIII

★快速得到枪支：

在游戏开始后，跑到后门拿枪比到前面的人那里拿要更快更安全，打击他的头部比较容易致死。

★狙击更准确：

在狙击模式下，调近焦距，瞄准之后等5秒钟或敌人不动的时候，可以更准确地一枪致死。

★弹药全满：

等敌人reload后立即杀死他，便可以得到充足的弹药。

★更早获得持双枪的能力：

在军事基地(Military Base Level)营救"Carington"的地方，那里有一个门左边通往一个卧室，就在那个有通往关"Carington"监狱的箭头之前，进入房间带出3名SPADS队员，在房间的另一头的右边，有个锁，打开它得到9mm手枪，双枪模式即被开启。

XB 极品飞车地下狂飙2

日版 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND2

★开启"Best Buy Vingl"：

在菜单画面时，输入"上、下、上、下、下、上、右、左"会有提示音。

★开启"Burger King Vingl：

在菜单画面时，输入"上、上、上、上、下、上、上、左"会有提示音。

★获得金钱：

在菜单画面时，输入"左、左、右、X、X、右、L、R"会有提示音确认输入正确。再进入"Career Mode"，你便可以得到1000元的奖金，并可以在"Quick Race Mode"得到Mazda RX-8和Nissan Skyline。

★开启"Hummer H2 Capone"：

在菜单画面时，输入"上、左、上、上、下、左、下、左"会有提示音。

霸王塾 极道

街机音乐游戏帝国的兴起与衰退

前几天的考试折腾得我不善，也许是很久没有考试了自己还有点兴奋，还在周围人都紧张得要死的考场里哼上了小曲，感觉自己又年轻了……不过在考试后终于可以把精力放回到工作上了，还算心情不错。这次主要说的是街机中不可少的音乐类游戏，这个新生的游戏类型有着鲜明的特征和坎坷的发展史，一起来看看吧。



□文责/无无

~流浪的音符~

有些时候走在北京的街头，总觉得缺少点什么。也许是路边的街头音乐家少了一点吧。比起海外来也的确是这样。也许正是缺少的这一点点音乐，就让北京的街头比起其他国际都会来要缺欠一些色彩。同样，街边的街机厅里也是如此。在成熟的街机市场中，在普遍理论基础上有四个比较大的固定消费群体：传统的机台（包括射击格斗动作等）、新型机台（联网和用卡片等的机台）、休闲类机台（比如高中女生最青睐的抓娃娃机和大头贴等），还有就是今天我们要说的音乐类游戏。



↑跳舞机其实是有着健身意义的。

其实音乐游戏在日本被定性为"节奏动作游戏"，想想也对，音乐游戏的特点就是对玩家的节奏乐感和即时动作输入的能力有较高要求。而之所以放到这个街机专栏来介绍音乐游戏，原因就是这是一个在街机厅里得到发展的类型，像动作游戏和飞行射击等类型一样。只不过与那些偏火爆的游戏不同，相比之下音乐游戏更多的是透着一股清新明快、且时尚健康的气息。其实仔细一想也不难理解。游戏厅的主要顾客是年轻人，而当代年轻人的最明显性征就是在自身每日释放的激素刺激和学业或工作等社会压力的双重挤压下所渴求的发泄。火爆刺激且时尚的东西定然可以吸引这类人群，更新鲜更健康的音乐游戏难免给整日在战场上搏斗的人们一种眼前一亮的感觉，受欢迎也是自然的了。

说起受欢迎，不得不说的就是KONAMI的DDR系列了。这个简单原始而又新颖的构想把年轻人们脚下那方寸之地变成了一块展示自己的舞台，站在那几个花格子上似乎人人都瞬间成为了明星，这无疑是一种完美的缓解压力的方式，于是乎人人都来SHOW，沉浸在时尚的节奏之中了。而对于稍高年龄层的用户，这个作品又有着锻炼身体美体修型的作用，如此的全年龄同乐全民皆兵，难怪这块小舞毯会在上世纪末瞬间风靡整个东南亚呢。就连我国也是有闺女在外面参加比赛，老妈穿着健美裤在家里偷偷蹦达的现象，据说很多城市的危楼都因此而不得不重新翻盖。

风光的背后是死亡的蔓延，这话不假。音乐游戏在特点鲜明的同时，也有着他自己的死穴。枯燥的游戏本质以及盲目参与的跟风者，间接毁掉了这个游戏类型。在那些寓言中称为叶公好龙者俗语中叫起哄的，外国话叫LU的家伙们撤退之后，DDR的帝国大厦摇摇欲坠。对玩家要求更高的GUITAR+DRUM接过了音乐游戏的大旗。

其实这个游戏在DDR风行之时，就已经作为附带产品推出了。只是除了那些坚毅的"摇滚青年"们，谁也不会关注他。是啊，没有对乐器的一些了解及对乐队形式音乐的痴迷，谁也不会去在街机厅里动这些东西。而"摇滚青年"们的执着也使得在DDR败走麦城之后KONAMI还有一块可以坚守的阵地。一时间日本当红歌手和经典组合的名曲都出现在游戏里，AYUMI、松浦亚弥、GRACT、SOUTHREN ALL STARS等的作品都在游戏中出现，这些作品无疑吸引了很多新手加入，而SEX PISTOLS等世界著名极端乐队的作品也起到了安抚死硬乐队派玩家的作用，于是乎一时间大家同乐，理念不同？TAKE IT EASY，JUST BEAT IT！





现在我不得不提的就是KONAMI了，不知是该遗憾还是斥骂，很多人气高的音乐游戏都是由他们出品。而这个无比没有志气的公司的势利眼作风，也使得吉他鼓这最后一块阵地失守。最明显的证据就是街机的吉他鼓已经出到了11+10版本，而家用机版本还停留在2001年PS2的4+3版上，BANDAI都敢把GUNDAM放在家用机上，使得其街机版得到浴火重生，为什么老牌的街机厂商KONAMI不敢这么做？也许这涉及到很多可行性及收益的问题，但这个态度，实在是让拥护者们寒心。于是，随着2002年日本街机业的没落及音乐产业的衰退，K氏的时尚音乐游戏王朝正式败退，虽尚能糊口，但昔日的荣光也是终究不在了。

2003年，随着在游戏中收录了搞笑派音乐的代表テツANDドモ的なんでだろう?!和はなわ的佐贺县等日本当红曲目，NAMCO的太鼓达人系列流行了起来。这个很日本风味及对小孩子杀伤力很大的作品在日本得到了老年和幼年的一致认可，几乎独占了家庭音乐游戏用户群体。但这个定位决定了其很难取悦街机业的主要消费群体，年轻人对这些老旧的东西应该兴趣不会很大，他今后如何发展，要看NAMCO的行动了。



↑日本街机厅里的音乐游戏角，太鼓达人担负着复兴的重任。其实几年前北京似乎也能看到这种景象。

记得以前在日本一家机厅里见过一张KURT抱着吉他的照片。他迷惘的眼神仿佛象征了音乐游戏那不明朗的前途，他手指中飘出来的缭绕烟雾，则像那些在街头彷徨的音符，不知该何去何从。也许，音乐游戏会成为日本街机业的陪葬品吧，至少现在看起来很像。现在想，这家机厅的老板挂这张照片，还是有其深意的。

而日本尚且如此，就更别提我们了，添堵。



WORLD SOCCER

Winning Eleven



不知道大家对上期的足球学堂还满意不？最近我的生活里只有4个字：工作学习。马上就来临的考试就像艾迪达士之剑（希腊神话里就是这么说的吧……），随时能要了坐在办公桌前的我的小命。就连最近的几场豪门对决都只是草草看看了事。又一想，自己都一个多月没出去踢球了。天，几时才能把身上那三百多斤肥肉给弄下去啊……



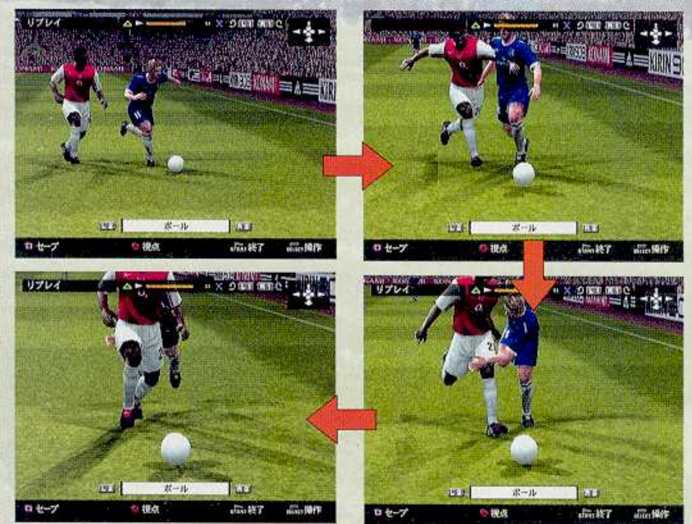
稳中求胜——防守

在近年欧洲足球俱乐部，尤其意甲球队普遍大幅赤字的大环境下，越来越多的球队为了更好的成绩从而获得更多的电视转播费，均采取了极为功利化的追求防守至上战略。由于不同国家联赛的球员组成和风格各不相同，故此防守也会有明显不同的技战术处理，当中以凶狠铲截为主的英超以及意甲球队实施的“铁筒阵”等特点最为鲜明。和现实一样，防守讲求的是身体、技术和意识三者之间的相互结合。大家熟悉的马尔蒂尼和内斯塔便是精于此道的佼佼者。在游戏中，身体条件是可以简单直观地通过数值衡量出结果的，而技术和意识则要靠我们玩家不懈的练习和摸索。因此在下面的篇章，我们就着重探讨防守技术和意识在《WE8》中的应用。

技术篇

防守的技术主要体现在操作方面。要做到兵来将挡，首先便要根据对方不同的进攻动作做相应的操作：切勿胡乱起脚抢截，不然会容易造成防守失误，以至被对方轻松突破；不应紧按R1键不放，因为在高速度下防守的脚步和重心更难调整，并且起脚抢断角度更难把握。上述都是个人防守的最基本原则。下面列出游戏所有的防守操作方法和相关技巧。

×：①拦截。最常用的防守操作，其防守的有效范围小，出脚动作相对灵活和隐蔽。如图所示，托尼先利用身体靠在达夫身上，对其进行卡位施压后再



出脚拦截，这样的防守方式使拦截的整体效果更好。

②起空中拦截或解围作用。由于此操作同时对应头部传球，故顶出的皮球力量不大，距离也不远，因此就解围而言效果比□键要略为逊色。



○：铲截。速度越快，防守的有效范围越广，并且本作倒地铲截的动作速率更快，能瞬间弥补少许的防守球员在速度上的劣势，而且被判罚红牌的机会大大减少，使铲截的使用效果也就被突现起来。但需要注意的是，由于铲截一旦落空，便会给对方造成相当大的空





当，因此尽量减少失误率是铲截的关键。如球员在非加速状态下，盘球相对更灵活，以及球员在中路盘球时，可选择的突破方向更多等，对方可轻易躲避铲截的情况下就更应谨慎使用。

在进攻受阻较少的边路区域，意欲利用速度强行突破是不少玩家的惯用战术之一。相信绝大部分球员在遇到卡洛斯这般“快马”的高速突进都只能望球兴叹，此时防守球员的速度往往处于明显的劣势。但同时对方因为速度太高的缘故，突然盘球变向的难度极大，因此计算对方的盘球步伐果断地进行铲截是最好的选择。本作双击○键的下底传中威力无穷，而传球前，球员因为要调整脚步的缘故而使速度略有下降，因此在其起脚传球一瞬，施以防守范围更广的铲截动作将比×键更容易破坏对方的传中。

□：①调动离皮球最近的非控制球员作单一方向的快速拦截动作，以进行逼抢防守。此操作能用于夹击对方的盘球球员外，还有造越位陷阱之用，在下面的意识篇将会介绍到。下面是双人夹击的图片演示：





②起空中拦截或解围作用。此操作同为头球射门，故顶出的皮球力量较大，距离较远，解围的效果比×键更好。

△：控制守门员的出击。由于本作的守门员反应速度极快，并且对球员的直接盘球突破防守形同纸糊，因此除非对方失去对皮球的控制，一般都不建议让守门员出击，以让对方有更大的空间获得突破的机会。即使手动控制守门员，灵活性的欠佳也始终大大限制了其防守的效率。

R2：①按紧后，球员会作正对面向皮球，不转身的跨步式防守。利用此操作能提高拦截和铲截的准确率，并且防守的脚步更稳，重心的调整也更容易，但同时还会降低球员的跑动速度，因此应根据对方的进攻方式和速度，和R1键相互配合运用。

②当皮球在空中飞行时，按紧R2键不放手，球员会利用身体做卡位的动

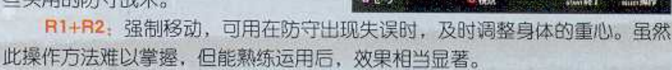




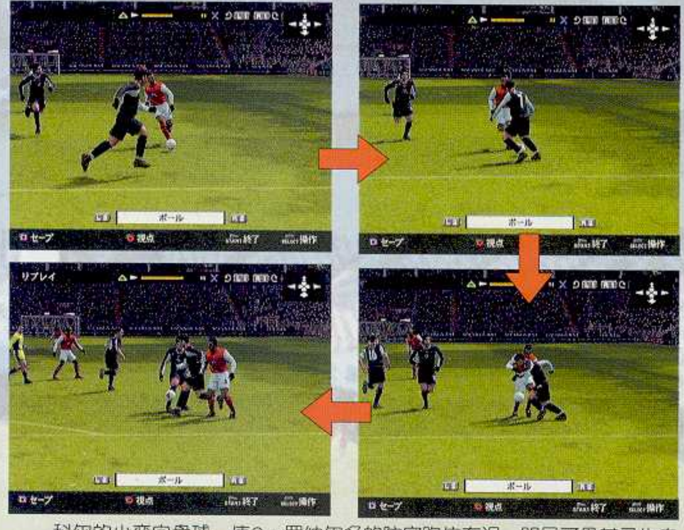
作，用于在防守对方长传或角球时抢占更有利的位置。

图中可见，马特拉齐利用身体优势，将皮耶罗死死地卡在身后，使其没有丝毫头球攻门的机会。

L1： 切换控制离皮球最近的两个球员，用于辅助和协调各球员的防守和任务分工。配合其它键位使用可派生出一些实用的防守战术。



R1+R2： 强制移动，可用在防守出现失误时，及时调整身体的重心。虽然此操作方法难以掌握，但能熟练运用后，效果相当显著。



科尔的小变向盘球，使C·罗纳尔多的防守跑位有误，明显可见其已失去了有利的防守位置。但使用了强制移动后，使其能快速的调整重心，急停转身将皮球顺利截下。

意识篇

这里意指一般的防守意识外，还泛指对防守的战术配合和应用。我们都知道游戏中有可调教的防守意识选项能决定球员对防守的投入度，防守意识越高，球员对防守的积极性越高，回防的速度也就越快。其次，三种（补位、区域、盯人）不同的个人防守设定也会影响球员的防守意识。还有一些特技，如“盯人”和“后防统率”等配合相关的防守选项设置能更细化球员的防守职能和意识倾向，要点众多在这里就先不一一罗列赘述了。（关于战术的设定和相关研究，以后将会有更详尽的专题分析。）

以上简单介绍的便是游戏为我们提供的电脑自动防守意识，虽然可设定和调整的细节不少，但足球历经多年而饱含的战术底蕴，决定了游戏仍然存在不少电脑无法自动实现或贯彻的防守设定，而且“场上的球员”终归是由玩家控制的，不同玩家风格的不同，也使防守更进一步的意识和理念只能靠我们各自的双手，手动实现。下面笔者就和大家分享一下，本人的防守思路。

不论进攻还是防守，具有良好的位置感都是相当重要的。虽然阵容不同，打法不同，防守不应一概而论，但前中后场三条线，至少都应有其各自基本的防守任务，并且各个位置的球员应尽量在各自管辖的区域内移动，以免防守阵式出现漏洞和混乱。前锋负责干扰对方在其后场的传球，阻碍其盘传球的推进，以尽量减少和压制对方快速反击的机会。另外，还能利用对方在后场开界外球的机会或一些玩家习惯在后场用短传倒球的特性，伺机偷袭。当然考虑到体力元素，前锋的防守工作一般只限于对方禁区内外一带，并且强度不宜过大，不然不单会更快地耗尽体力，削弱了进攻火力，甚至会阻碍队友的防守。可以说，前锋是防守的第一线；实际上，中场是防守的基础，大部分的围逼抢断围绕中场展开，从中场开始，最好也由中场结束。如果中场出现缺口，后卫的防守压力会大大地提高，往往还被对方造成人多欺人少的局面。尤其如阵中有担任后腰的球员，承当的防守任务有时甚至比后卫有过之而无不及，抢截皮球的工作主要落在他身上，轻易插上助攻不得。一支攻守平衡的强球队，绝对少不了防守能力强的中场球员；后卫无可否认是防守的顶梁柱，但如现实一样，中后卫一般速度不高，覆盖面有限，因此除非补位需要，一般不适宜走出后场30米的范围内。而且如果使用的四后卫阵型，本作边卫插上助攻更积极，也意味着两名中卫保护禁区的工作才是整个防守的关键所在。

由于本作进攻无球球员的跑位更合理，并且直线身后球的穿透力更强，导致防守的难度相对比前作更大。尤其在与人对战时，进攻套路肯定比电脑多数倍的情况下，使用适当的防守战术显得更加重要。如前文所述，防守战术有电脑自动控制和手动控制之分。如造越位，电脑为玩家提供了三个使用级别，但这样我们却很难在那电光火石间估计到电脑在每一次进攻的防守意图，而且造越位是“高危”的战术，万一失败了也就等同于给对方创造进球机会。在连携不高，后卫也没有“后防统帅”特技的情况下，自动造越位的失败几率很高。因此熟悉手动控制造越位战术，比电脑控制相对更安全。在游戏中，成为越位的首要条件是，对方在传球离脚一瞬，接应者位于我方除门将外最后一名球员的平行线前面。这样的条件多数出现在快攻反击时，因为在阵地战时，后卫一般会徘徊在小禁区附近位置，而前锋一般也不会压得过前。所以“人”造越位和电脑控制的自动造越位也只能体现在对方快攻时。很多情况下，对方获得快攻是由于我方进攻出现失误造成的，也因此这时候，我方后防线上往往只剩下为数不多的几名球员，使用范围最广的四后卫阵型（三后卫或五后卫阵型，由于同一线上的中卫人数过多，造越位的难度较大）落在防线最后的两名中卫便是造越位的关键所在。首先，我们要清楚识别场上的形势是否适用造越位战术，这就是准备传球的对方球员，前方仍有其队友，并且我方的最后一名防守球员和其队友处于近乎同一条平行线上。造越位的具体步骤很简单，通过L1切换球员控制最后的那名防守球员，再按□键让另外一名球员快速贴近对方盘带的球员，这时候只要在对方传出皮球前（由于绝大部分情况下，短传只能传给身前的球员），由于进攻球员有向我方后场前插跑位意识的缘故，只要我们控制那名“最后的球员”往前场跑甚至站立不动，即可造越位成功。无疑，这样的战术风险很高，但只要使用成功，便能立刻瓦解对方的进攻，消除“后患”。并且在本方球员防守能力低下，防守方式选择余地并不多的情况下，能熟练使用是防守不可多得的利刃。当然，以上介绍的操作方式，如果觉得风险太高，并且适用范围不广，它还能派生出另一效用。我们经常可看到，己方的球员在防守时对身旁对方球员的防守严重失误，出现盯人不紧，甚至竟然视若无睹，对其切入无动于衷的情况。这可能是由于重心被骗或注意力被另一敌方球员所吸引，甚至是电脑的造越位战术故意而为之所造成的。为了避免这种情况，同样可以使用上面的操作方法，按着□键防守盘球球员的同时，按L1控制另一球员紧盯其队友的无球跑位即可。实际上，虽然□键控制的球员防守方式单一，但在系列作现有的操作模式下，也只能靠此键的操作控制再多一名球员的防守了，可以说它是一把名副其实的双刃剑。

很多玩家都走进一个误区，在遇到对方快速反击在前场以多打少时，情急之下都会控制最后仅余的后防球员快速地插上防守，其实这种急躁的防守方式反而只会给对方留下更多的突进空间和更多进攻套路的选择，因为只要对方突破成功或将皮球传出，剩下的很可能就只有守门员苦苦地把守大门了。因此在《WE8》中，我们应实施和现实中一样的防守策略，控制防守球员离对方球员不远的前提下，不断往后退缩至小禁区与大禁区之间的位置，如果对方有多名球员，还要尽量让其站在这些球员的进攻方向和传球路线之间，这样做除了能缩小对方突破的空间使其盘球过人的难度加大，还能限制对方的传球角度，即使对方施以远射威胁力也不会太大，只要能拖延对方的进攻进程，待更多的队友回防到位时，便可化险为夷。

由于本作球员在高防守意识状态下的回防速度很快，如熟练了以上的后退防守策略，对防守对方的快攻将会有莫大帮助。

上面介绍的个人战略，可以说只是防守面的一小部分，相信不同的玩家会有不同的防守策略、风格和特色，更多的技巧和心得就只有让广大玩家通过比赛切磋、相互交流、相互学习和相互分享，共同发掘才能得以更进一步的提高。防守同样是一门艺术，我们在注重华丽进攻的同时，也绝对不能漠视成功防守所带给你的激动和成就感。 □文/完全实况攻略组 NO.23 责编/无无



在考场里哼小曲被考官怒视的一幕似乎就在昨天，我虽然脱离了苦海但似乎还有人受此所累，比如本文的作者fireliu。在我威逼利诱申明大义晓之以理动之以情的一通忽悠之下，这位北京VF界的奇人终于在"幸福"而"悠闲"的考试周中交出了以下文字（顺带一提本人现在的爱好之一是晚上在网上收集fireliu的玉照……）。考虑到目前国内VF的基础普遍较差，本期介绍的内容还比较基础，今后的几期内容中我们将由浅入深地给大家系统地剖析一下VF这个神一样的3D格斗游戏的顶峰之作。 □文/fireliu 责编/无无

Virtua Fighter 4 Final Tuned

VIRTUA FIGHTER 4

AC 对战格斗

本刊译名：VR战士4最终进化

SEGA	2004年春	对应VF.NET	支持卡片
NAOMI2基板	日版	1-2人	全年龄

广播电台：北京西单文化广场街机厅有VF4FT的A版，有意修行者不妨一观。

在如今这个家用机游戏泛滥的时代，格斗游戏依然以其特有的游戏方式，始终保持着其独特的魅力，吸引着一大群热血的玩家。而且，在家中与伙伴对战，或是到街机厅与对手面对面对战的那种刺激的感觉，是在单机和网络游戏中永远都体会不到的。

经典的格斗游戏永无过时之日，再老的格斗游戏也会因玩家的参与而永远闪耀着时尚的光芒，过时的只有玩家在盲目追求无数"大作"中迷失的心。现在在街机上的VF4FinalTuned便是这样一款经典的街机作品。但是，不少玩家由于不习惯3D格斗的操作方式而草草放弃了这款游戏，实在可惜。本文就是针对这些朋友来介绍一些VF的基本系统和对战技巧，其实VF这东西，比我们在学校里学的那些知识要容易掌握得多。只要一入门，一定会在对战中体会到无穷的乐趣。只要我们有着对格斗的热爱，实力的提升只是个时间问题（实在没有条件的朋友也可以在PS2上用evo练习）。

序

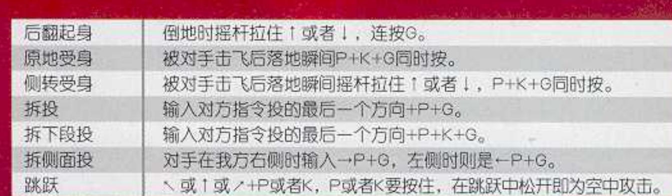
为了不误人子弟，在一开始就告诉大家，进步的最快方法便是观看高手的对战，从高起点出发，从中学习到各个角色的实用主力技和对战技巧。日本的一些大网站经常会提供一些高手的对战供玩家下载观看，看罢录像，带着问题再来求解，无疑是最快的进步方法。

第一章 基础操作篇

VF的操作是非常简单的，只不过作为一款相对严谨的3D格斗游戏来说，其相关的术语比较多，我在总结的时候也很难做出一个非常准确的分类，乍一看会觉得很多很乱，其实不然，和许多电脑软件一样，认真地对战上十来局后，这第一章你基本就可以略过了。以下均以1P角色面向右操作为准。

一、基础操作

技巧名	指令
G	Guard，防御，G键。
P	Punch，拳，P键。
K	Kick，踢，K键。
前冲	→→
疾退	←←
蹲进	↘↘
蹲退	↙↙
闪避	↑或者↓
闪避攻击	闪避后P+K+G同时按。
大追加攻击	对手倒地时↑P
小追加攻击	对手倒地时↘P
原地起身	倒地时迅速转摇杆，P和G连按。
侧滚起身	倒地时摇杆拉住←，连按G。
起身攻击	己方作出原地或侧滚起身动作时，按K或者拉住↓再按K，分别是中段攻击和下段攻击。



技巧名	指令
后翻起身	倒地时摇杆拉住↑或者↓，连按G。
原地受身	被对手击飞后落地瞬间P+K+G同时按。
侧转受身	被对手击飞后落地瞬间摇杆拉住↑或者↓，P+K+G同时按。
拆投	输入对方指令投的最后一个方向+P+G。
拆下段投	输入对方指令投的最后一个方向+P+K+G。
拆侧面投	对手在我方右侧时输入→P+G，左侧时则是←P+G。
跳跃	↖或↑或↗+P或者K，P或者K要按住，在跳跃中松开即为空中攻击。

对以上的表格有一点说明：除去疾退外，另外三种基础步伐都可以在一段时间内按G键来停住再接别的步伐，例如↘↘G←←，由于按G的有效时间要求比较严格，属于一种不太实用的高级技巧。不同角色的闪避攻击也不同，有些破绽非常大的如Jeffry的闪避攻击还是少用为妙。另外在闪避的时候也可以输入↘↘G来突然停止闪避动作，源自日本的"南Step"便是以这个开头的，但输入同样的非常难，很少有人能够熟练掌握。此外，有些攻击是全回旋攻击，无法闪避的，还有半回旋攻击，只能向一个方向闪。投技也可以抓到闪避中的玩家，所以不要认为一味闪避就无敌了。此外，原地受身和侧转受身各有利弊，有些时候宁可不受身挨一个小追加，也不要受身。背面投，背面下段投无法拆。而拆投则是游戏中最重要的技巧之一，通过拆投指令使对方的投技无效化并处于不利状态。例如2P的Wolf对我方使用巨人投的时候（2P方向是输入→↘↓↙←P+G），其最后一个方向是"前"，我方在1P位置，输入→+P+G即可拆投。不过要注意的背面投和背面下段投是无法拆的。晃杆，有时候被对手打成摇晃状态时屏幕出现摇杆图案，此时需要快速转杆，连打P和K来解除不利状态，要注意的一点是，屏幕上的摇杆绿色时为准备状态，此时输入无效，要屏幕上的摇杆变红时输入才有效。



↑陈洛的转身巴啯掌(近身←→P+G)命中之后通常会接一个小追加K，如果原地起身速度够快才能躲开这一脚，但实际操作极难。



↑角度有些偏的时候则对手可以受身，此时要慎重使用追加以免露出破绽给对手。



↑结城的顺步翻跨接猛虎硬爬山大概是EVO中最难晃的一招。

二、在起身攻击时要注意的地方

由于倒地的姿势分为四种，相关的起身攻击也有所区别，在出招表中有关起身攻击的一项就有20多条，在实战中很容易被忽略，在这里作一个简单介绍。为了不给大家带来更多的麻烦，建议初学者只记住一句话足够：不要随便使用起身攻击。

头朝天，双腿对着对手。游戏中最常见的一种倒地姿势，除去结城和舜帝之外，其他角色的起身攻击都是全回旋的，对手无法闪避躲开。

头朝天，头面向对手。此时大部分人物的中段起身攻击都是半回旋的，被对方闪开后会很危险，这种情况下还是不要使用起身攻击比较好。

头朝地，双腿对着对手。此时起身后的大部分中段攻击是直线攻击，易被闪开。

头朝地，头面向对手。此时的原地起身下段攻击大多是角色自身的固有技，例如结城和Wolf的攻击可以使对手足崩，然后接大追加。

三、受身技巧

有一些技巧是专门对应侧转受身的对手的，尽管这些招不是肯定能打中的，但是一般都很难躲开。原地起身虽然相对安全一些，但是所用时间较长，会给对手充足的准备机会。所以有时在对手疯狂进攻使我方头脑混乱时，宁可不受身，直接倒地挨一个小追加以换来足够的使头脑冷静的时间。



↑被击飞时若是脸朝地面……



↑此时侧转受身则很有可能被对手踢到后背



↑被击飞时若是脸朝天……



↑侧转受身终了时会有一段短暂的下蹲时间，一味按防的玩家此时务必要小心对手的下段投。

四、一些特殊输入技巧



↑结城晶的跳山崩捶(←→P+K)是进攻侧受身之后对手的有力武器。

使用↘↘或↙↙来代替下蹲，一些需要先蹲下输入指令才能成立的招数可以使用这种技巧。最常见的便是结城晶的白虎双掌打，原本需要在下蹲时输入←→P才能成立的招，有了这种技巧，在硬直的时候输入↘↘←→P就可以了，也就是常说的“立白虎”，是每个结城使用者的必修课。

其实二代就已经有了这种输入法，只不过↘↘要用↘↓↘来代替，难度较高。

另外是陈洛的站立斜上掌，原本需要在下蹲时 P才能出的招，在硬直时输入↘↓↘P即可，站立斜上掌作为陈洛的主力技之一，也是陈洛使用者的必修课。

基础的部分，我感觉这些是比较重要的，就罗列了这么多，其实VF还有很多很多的用语解释，我要想写再凑个五六页绝对不成问题。但格斗游戏最重要的是玩家的参与实践，在亲自玩过并熟悉这个游戏之后，相信你也能自己写一篇VF用语词典出来赚取杂志社的稿费，我把这个机会让给你们。(^-^)o



格斗游戏中都有一个帧(Frame)的概念，不同游戏每秒的帧数不同，VF4是一秒六十帧，每个角色的每个技巧，它的发生时间，被防住时己方硬直的时间，打中对手时对手的硬直时间等等，都是用帧来计算的。

当然，我们不必把这个概念考虑得太复杂，只需要用几张图就可以说明白。



↑结城晶的强力浮空技扬炮(33P)，被对方防住时的硬直高达12帧，简称-12，我方12帧不利。



↑此时，对手只要以发生速度为12帧(包括12帧)以下的技巧还击，结城晶就一定会被打中。



↑日守刚的中段攻击雷火(3P)，被防住时的硬直为4帧，比较小。



↑若同时使用12帧的蹲P的话，由于我方之前已有了4帧的硬直，加起来是16帧，必被对手的蹲P打回。

由此推算，此时若对方使用发生为17帧以上的技巧时，则必被我方的蹲P打回。

如果不了解主力技的相关帧数，一味防御的话，则有可能被对方摔。大部分摔投的发生时间都是八帧，在雷火四帧不利的情况下，对方的投技和大部分攻击其实都是不确定的，没必要非得防御不可。所以务必要了解自己使用人物主力技的相关帧数并在对战中不断加深记忆。不能像KOF那样，选个问号会两套连击就有可能称霸一方了。



↑大部分人物，如日守刚的站P被防住后，反而是己方一帧有利。即防御方有一帧的硬直。



↑此时若双方同时出蹲P，则必然是日守刚胜出。



↑目测有时是不准的，日守刚的主力技之一不动杀(66P+K)，看似被防御后的硬直时间很长……



↑实际上只有三帧的不利时间，若防御方贸然使用大技还击的话会非常危险。



↑被Jacky的闪避攻击击中时，我方6帧不利。此时如果防御的话，会被Jacky投。如果还击的话，由于已经有了6帧不利的硬直差，又有可能被Jacky给打回来，两种情况很难判断，这便是常说的“逆二择”。对攻击方来说，便是“二择”。

前面提到结城晶的扬炮，被防住时不利高达12帧，也就是说此时使用发生速度小于等于12的技巧都可以用来反击确定。如果是用重量级人物的P，或是用肘等比较慢的技巧来反击的话，就打不着了。帧数的确是很重要的理论基础，但我们也没有必要把这些东西全都背下来，那反倒成了负担，刚刚开始玩的玩家只需要把一些实用技的参数记住就可以了，这样在对战中可以尽量少吃些亏。

GameCube完全DIY手册

自从利用PSO的漏洞运行iso的方法被发现以来，马上就成为了GC玩家关注的话题。其实它的用途绝不局限于运行游戏iso，而是带来了广阔的拓展性。本文就将为你介绍一些这方面的知识，希望大家能够从中找到乐趣！

1.前言

2003年6月12日，破解小组STARCUBE发布了史上第一个GC游戏镜像The Legned of Zelda – The Wind Waker(中文名：塞尔达传说——风之杖)，拉开了GC scene的序幕。虽然游戏的镜像(简称ISO)发布了，但人们不禁要问，这个ISO文件有什么实际意义吗？正如STARCUBE当时所说，"是的，你不能在你的GC上运行这个ISO，至少现在不能。但是我们认为黑客们会对这个ISO很感兴趣，这就是我们发布它的原因。"随后的几天时间，GC-SCENE活跃起来，RARE小组也相继发布了不少GC游戏的镜像，一时间人们纷纷对此抱以极大的热情，毕竟这是破解GC道路上的一个重大突破。不过那个礼拜过后，STARCUBE和RARE小组就好似人间蒸发了一般，GC scene再也没任何动静了，直到8月1日psul 程序的出现。何为psul？简而言之，psul就是利用游戏《Phantasy Star Online》(中文名：梦幻之星在线)的漏洞，将自己编写的代码通过GC的宽带适配器(Broadband Adpater，简称BBA)上传至GC运行的工具。感谢Kalisto小组的Crusader，没有他发现PSO的这个漏洞，在GC上运行我们自己的代码可能要成为一个永远的梦了。有了psul后，人们不禁要猜想，能不能编写一个loader上传到GC，然后将储存在PC硬盘上的GC ISO加载至GC运行呢？国外著名破解小组Eurasia经过了一番艰苦的努力后，在2003年10月10日，发布了第一个GC loader，由于这个loader只能运行一个GC游戏——《Animal Crossing》(中文名：动物之森)，于是便将它命名为Eurasia GC Animal Crossing Loader(简称ACL)，从此便揭开了GC scene发展的序幕。



↑ACL1.1在GC上运行的界面。

紧接着在12号，ACL 1.1版本发布了，增加了对其他游戏的支持。ACL 1.1对其他游戏的兼容性和稳定性都很差，能够运行的游戏并不多，但却能近乎完美的运行像《红侠JOE》、《路易鬼屋》这样的名作，不得不让人为之振奋。不过在ACL 1.1推出后，Eurasia小组便宣布不再继续开发下去，相关的工作由另外一个小组Paradox接手。之后不久，Paradox就发布了ACL 1.2，虽说在游戏的兼容性和稳定性上提高了许多，但仍然由于技术的限制，使BBA只能在10Mbit/S的低速率下传输游戏数据。10Mbit/S的数据传输速率对于绝大多数游戏来说，都是远远不够的。这必然带来了播放动画时跳帧、游戏音乐不连续、读盘时间长等问题。自ACL1.3版开始，loader的开发工作由STARCUBE小组全权负责，于是我们有了ACL 1.3、ACL 1.4、GCL 1.0b、MGS loader。(MGS loader是专门针对游戏《Metal Gear Solid: The Twin Snakes》而推出的)。这些loader在兼容性和稳定性上都能不断提高，但是在传输速率这个关键技术上迟迟没有突破。

2004年11月17日，一个值得GC scene纪念的日子。STARCUBE小组在沉寂了大半年之后，推出了GameCube Simulator Preview Edition，一个全新的伟大的loader。它与之前的loader相比，大幅提高了对游戏的兼容性，很多以往不能正常运行的游戏，现在都能以较完美的方式运行。不过更重要的一点是，它革命性地突破了BBA在传输速率上的瓶颈，达到了100Mbit/S，较以往的传输速率整整提高了10倍！在100Mbit/S这种BBA的极限速率下传输数据，从理论上来说，每个游戏都能以流畅的方式运行，以往存在的很多由传输速度引起的问题都能被很好的解决。当天，国外的各大GC scene论坛和IRC上的GC频道一同打破了以往的沉寂，变得异常火爆起来。大家纷纷表达对STARCUBE小组的赞美之情，并都表示非常期待GameCube Simulator正式版的发布。

有关GC scene的发展我们暂且谈到这里，希望当GameCube Simulator正式版推出的时候，能完美地运行目前所有的游戏。

下面将具体讨论PSO+BBA破解方式给GC的功能带来了哪些拓展。并从实用度和操作难度两个方面分别评分，满分均为10分。(10分分别表示最实用和操作难度最大。)

2.准备工作

所需设备： GameCube(美日欧版均可)，BBA，带网卡的PC，交叉网线(用于PC-PC互连的网线)并用交叉网线连接BBA和电脑网卡。

由于网上类似的教程很多(具体资料请到www.egchina.com/bbs的NGC专区查阅)，笔者在这里只说明一下要点。即网络属性设置。

根据PSO版本的不同，有如下两种方法。

(1)对于PSO EP1&2(日版、美版、欧版)，使用单IP法设置。

PC 网络设置：

PC IP地址： 192.168.1.100

子网掩码 ：255.255.255.0

PSO 网络设置：

PSO IP address： 192.168.1.32

sub ：255.255.255.0

Gateway ：192.168.1.100

DNS ：192.168.1.100

DNS ：(none)

(2)对于 PSO EP1&2 PLUS(必须为日版)，PSO EP3(必须为日版)，使用双IP法设置(这种方法是我最先提出的哦，呵呵)

PC IP地址：192.168.0.3 + 192.168.1.100

子网掩码 ：255.255.255.0

网关 ：192.168.0.1

PSO 网络设置：

PSO IP address：192.168.0.32

sub ：255.255.255.0

Gateway ：192.168.0.3

DNS ：192.168.0.3

DNS ：(none)

```
Connection-specific DNS Suffix  . :
IP Address. . . . . . . . . . . . : 192.168.1.100
Subnet Mask . . . . . . . . . . . : 255.255.255.0
IP Address. . . . . . . . . . . . : 192.168.0.3
Subnet Mask . . . . . . . . . . . : 255.255.255.0
Default Gateway . . . . . . . . . : 192.168.0.1
```

↑PC双IP设置法。

双IP法设置完成后，在CMD窗口下用ipconfig命令查看电脑IP，结果如右图所示。仔细检查一下，一定要完全和图里的网络属性一样哦。

注意：下面所有有关GC应用的部分，都是以GC-PC顺利连接为基础的。请务必按照上面的方法设置好PC和GC的网络属性。

3.完全DIY

3.1 运行GC游戏镜像

实用度：10 操作难度：5

完成上面的设置后，我们就可以尝试运行GC游戏镜像了。

在电脑上打开两个CMD窗口，分别运行：

(1) psul xxxx.dol (PSO EP1&2输入此命令)

或psoload –i192.168.1.100 xxxx.dol (PSO EP1&2 PLUS,PSO EP3输入此命令)

注：对于PSO EP3和PSO EP1&2 PLUS，目前只能使用PSOLOADER 2.0a，其他的LOADER都不能使用。

(2) loader XXX.gcm(或XXX.iso)

在GC上运行PSO游戏,并按顺序操作:

选择"在线游戏"→"选择人物记录"→"确认"→等见到loader画面的时候按"START"→开始游戏。

注意:用此方法玩GC部分游戏时,有可能会出现死机,不能存盘,无法运行游戏等一系列问题,所以它并不能代替正版游戏,只能通过试玩ISO为您购买GC正版游戏提供参考。再次呼吁:请支持GameCube,支持正版软件!

3.2 备份/上传游戏记录

实用度:10 操作难度:5

GCS是由CROWTROBO编写的用来管理GC记忆卡的软件,共有两个版本,最新的为1.0a。它由ctr-gcs.cfg(网络参数配置文件)、ctr-gcs.dol、ctr-gcs.exe三个文件构成。建议把它们解压到loader所在的文件夹中。具体使用步骤如下:

a)打开ctr-gcs.cfg,更改GC和PC的IP地址(地址见上文),并存盘退出。

b)运行ctr-gcs -c(回车)(此步骤用来将你的IP写入DOL文件)。

c)运行PSO,进入ONLINE GAME,选人物进行游戏。

d)在CMD下运行psoload ctr-gcs.dol(回车)(如果失败就加上"-i192.168.1.100"参数)。

成功后,GC画面会显示NOT CONNECT(不必理会,其实已经连上了),此时就可以用ctr-gcs.exe对GC的记忆卡进行操作了。

e)运行ctr-gcs.exe。

运行的格式为: ctr-gcs <记忆卡槽(A or B)> <参数> <文件名>

执行ctr-gcs a -l ,电脑上会显示类似下面的信息。

0 GEDE 01 Eternal Darkness 122880

1 GBIE 08 BIOHAZARD FILE V5 0 65536

2 GMSE 01 super_mario_sunshine 57344

以" 0 GEDE 01 Eternal Darkness 122880"为例,最前面的数字0代表文件对应的数字编号;Eternal Darkness是这个记录文件的文件名,122880是文件大小。具体命令参数及使用方法如下表:

参数	参数意义	举例
-l	显示记忆卡上的文件	如显示A槽记忆卡上的文件,可用命令ctr-gcs a-l
-b#	将单个SAV文件备份到电脑上,其中#代表一个数字,每一个记忆文件都对应一个数字。	ctr-gcs a -b1 biohazard.sav执行后,硬盘上会生成biohazard.sav
-r	将单个SAV文件上传到记忆卡	ctr-gcs a -r biohazard.sav执行后,将记录文件biohazard.sav上传到A槽记忆卡
-ib	备份整张记忆卡,并生成RAW文件	ctr-gcs a -ib slotb.raw执行后,备份A槽记忆卡整体备份为RAW文件
-ir	将RAW文件上传到记忆卡注意:它会覆盖原来卡上的内容	ctr-gcs a -ir slotb.raw执行后,RAW文件上传到A槽记忆卡并覆盖卡上原来的内容

如果你不习惯在CMD窗口下进行备份/上传记录的操作,那么可以用一下windows下的工具。网上可以找到很多类似的工具。

3.3 使用Action Replay和Free Loader

实用度:9 操作难度:4

Action Replay和Free Loader是GameCube上两个非官方发行的光盘版工具。Action Replay是通过输入金手指密码达到在游戏中作弊的目的。Free Loader则可以使GC在不改机的情况下,用软件的方式破解游戏的区域限制。即能使日版的GC运行美版和欧版的正版游戏。不过这两个工具在国内的价格已经相当于一张GC正版游戏的价格了。那么它们和本文介绍的内容有什么关系呢?STARCUBE小组在网上放出了这两个工具的镜像,只要把相应的DOL文件用上面的方法导入GC,就能实现这两个软件的功能。使用方法则和上面介绍的类似,用loader将ar.dol和freeloader.dol导入即可。不过需要注意的是,Action Relay只能修改正版光盘游戏,不能修改用ISO运行的游戏。

3.4. GC 上的模拟器

实用度:8 操作难度:7

大家都知道,在XBOX上有很多爱好者开发的模拟器,比如NEOGEO、N64、GBA模拟器等等。想想看,偶尔和朋友们在XBOX玩玩小时候沉迷的街机游戏,是一件很令人感动的事情。不过,在家用机上玩模拟器游戏,现在已经不是XBOX玩家的专利了。我们GC玩家也可以利用PSO+BBA的方式,运行GC发烧友们开发的模拟器。

3.4.1 N64和FC模拟器

目前GC上的模拟器有FC,SFC,N64,SEGA genesis/mega drive这四种。FC和N64模拟器的来历很有趣,它们并不是由爱好者们开发的,而是nintendo公司开发的。(什么?你不信?)大家还记得nintendo大作《ZELDA风之杖》的预约特典是什么?没错,是N64名作《时之笛》的GC复刻版。于是国外便有人在这张特典里分离出了"官方"的N64模拟器。经过一些测试,Jurai发现这个模拟器稍作修改便可以用在《时之笛》以外的N64游戏上。随后他发布了一个可以运行《玛丽赛车》的N64模拟器以证明他的发现。2003年10月26日,第一个较正式GC N64模拟器发布了——PDX GameCube N64 Server 1.0 beta。支持的名作有:Animal Forest,Dr. Mario,Mario 64,Mario Kart, Mario Party 1&2&3,PaperMario, Pokemon Stadium,Starfox,YoshiStory,Zelda:Ocarina of Time, Wave Race 64.随后在11月10日,作者又发布了N64 Server 1.3 beta。

与GC的N64模拟器相似,GC的FC模拟器也是从Nintendo的《Zelda Collection》中提取出来的。想象一下用这个模拟器在GC上玩FC版的银河战士、Zelda系列,是不是别有一番滋味呢?

注:这两个模拟器的使用方法将在后文的PHOENIX部分介绍。

3.4.2 SEGA Genesis/Mega Drive模拟器

Genesis Plus GCN 1。2是一款GC上的SEGA Genesis/Mega Drive模拟器。作者Sappharad已经将其源代码发布到网上,有兴趣的朋友可以在如下地址找到:

http: //projects.sappharad.com/gcn/genplus/

该模拟器可以完美模拟声音,支持重新设定键位和双人游戏模式,可惜的是不支持存盘。经过笔者朋友的测试,《SHINOBI3》等游戏都可以顺利运行。

Name

GenesisPlusDOLmaker.exe

genplus.bin

license

↑Genesis Plus GCN 1.2的文件组成。

使用方法:

1.先用SMD to BIN将游戏ROM转换成bin文件,xxxx.bin;(此工具需要另外下载。若是此步转换报错,就直接将文件后缀改为bin)

2.在CMD窗口输入GenesisPlusDOLmaker xxxx.bin,bin文件便转换成dol文件;

3.用loader上传dol文件至GC。





←↑Genesis Plus GCN1.2运行游戏的实际画面。

3.4.3 SFC模拟器

Snes9xGCN的作者是lantus,他曾经在XBOX上成功开发了SFC模拟器——XSnes9x。这款专为GC开发的Snes9xGCN与上面介绍的几款模拟器不同,它是运行在GameCube Linux环境下的(GameCube Linux将在后文中介绍)。由于它的使用方法过于复杂,笔者就不在这里详细介绍了,有兴趣的朋友可以去网上找相关教程。



↑Snes9xGCN运行《银河战士》的效果图。

3.5 GBA ROM Loader

实用度:4 操作难度:5

这个软件可以将GBA Rom通过BBA传到NGC,再通过NGC-GBA连线传到GBA上进行游戏。不过它对GBA Rom大小有限制,必须小于2Mb(没办法,GBA可存储的空间就这么多)。

使用方法:

1.从cubed-acgbarom.rar里解开想要玩的游戏,即图中的xxxx.bin。

2. 在CMD窗口下输入:gba.exe xxxx.bin xxxx.gcm,此步将bin文件转换为GC游戏镜像文件。

3. 用loader上传xxxx.gcm到NGC。随后GC会把GBA ROM通过GC-GBA连线传给GBA,游戏开始。

3.6 GameCube Linux

实用度:9 操作难度:10

GameCube Linux是linux爱好者为GC量身定做的一套软件。利用loader上传相

Cubed!.exe
Cubed!.jpg
Cubed!.nfo
cubed-acgbarom.rar
cubed-gbaload.gcm
gba.exe

↑GBA ROM Loader的文件组成。

Name	Size
gba_donkeykong-jr.bin	35,644
gba_donkeykong.bin	34,908
gba_donkeykong3.bin	35,452
gba_donkeykongjtmath...	35,740
gba_drmario.bin	50,092
gba_excitebike.bin	36,444
gba_golf.bin	35,100
gba_iceclimber.bin	37,036
gba_mariobros.bin	35,420
gba_MIW_JC_A.bin	244,928

↑部分GBA ROM。

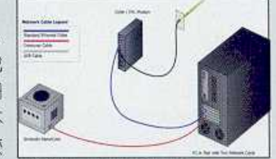
关程序，就可将GameCube Linux系统安装在GC上。安装了GameCube Linux的GC可以作为一个多媒体终端，一个基于PowerPC的微型服务器，或是为个人开发的GC软件提供运行平台(如刚才介绍的Snes9xGCN)。GameCube Linux目前是GC上发展最快的自开发软件(homebrew software)。软件开发人员专门设立了一个网站(http://www.gc-linux.org)，介绍目前的开发情况，并提供所有软件的使用教程以及下载。在今年的欧洲黑客年会上，也将GameCube Linux作为了一个讨论的议题。

3.7 GC LAN Game Party

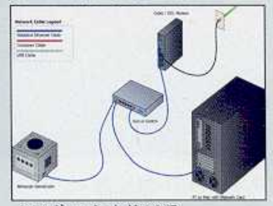
实用度：9 操作难度：3

如今PS2和XBOX的网络业务开展得如火如荼，你是否羡慕那些能在网上与地球另一端的同好对战的玩家呢?没关系，其实我们的GC也是可以上网对战的。对GC游戏了解比较多的玩家可能知道，《玛丽赛车：双重冲击》、《卡比竞速滑板》、《1080雪崩》都具有LAN GAME选项。LAN GAME就是通过BBA，使2台GC构成一个小型的局域网，从而能够进行4人以上的游戏。

Warp Pipe和Xlink Kai都可以支持GameCube的网络对战。在此仅以Warp Pipe为例进行介绍。


↑PC双网卡连接GC图。

Warp Pipe是一款在PC上运行的免费软件，有了它就可以使LAN GAME支持Internet对战(就像国内的浩方对战平台)。笔者就曾经和在日本的朋友用正版的《玛丽赛车》进行了对战，不过由于当时笔者网速的限制，对战中的延迟比较严重。在Warp Pipe的论坛上，经常有人发挑战贴寻人对战，有条件的朋友可以试试看。下面简单的说一下这款软件的使用方法。首先是如何将GC与电脑连接。根据电脑安装的网卡数量，有两种安装方法，如右图。


↑PC单网卡连接GC图。

连接完成后安装并运行Warp Pipe。如果玩家是充当游戏主机，则直接选择"Listen"，其他玩家只需将主机玩家的IP地址输入，然后点"Connect"即可连接。

读到这里，很多人都会问，能用GC ISO进行联机么?答案是肯定的。笔者和朋友也曾做过类似的试验，但是当时的loader还只能在10Mbit/s的速率下传输数据，这样同时传送游戏ISO数据和联机数据，造成了带宽的严重不足。不过现在loader已经能够在100Mbit/s下传输数据了，虽说笔者没有来得及测试，但是从理论上来讲，已经足够同时传输游戏ISO和联机数据了。题外话，Warp Pipe的作者表示，已经在为NDS开发网络对战的软件，将会在2005年推出，就让我们一起期待吧。

PS：于2005年2月14日发售的《星际火狐：突袭》，将是第4个支持LAN GAME模式的GC游戏。有条件联机的朋友千万不要错过。

3.8 GC的硬件模块

实用度：9 操作难度：10

11月24日，xbox-scene。com率先发布了一条GC上的重大新闻(GC的新闻居然是由XBOX网站发布的)"the first MOD chip on GC-viper"，随后国内外各大网站论坛相继转载，成为了当天最热门的消息。不过，包括权威的xbox-scene.com在内的多家网站，在标题里都犯了一个重大的错误。使不知详情的网友们都认为viper将是GC上的第一个直读芯片。只有PS2ownz.com以较为正确的题目发布了这一新闻-"Viper GC DEV module for GameCube"。那么这个神秘的viper到底是什么呢?可以肯定的说，它并不是GC的直读。它主要由一块FPGA(Field Programmable Gate Alley，现场可编程逻辑门阵列)和一块Flash memory构成。把Viper GC焊接在GC内部，就可以通过计算机的并行串口，把BIOS，loader及其他文件传输到Viper GC 的Flash memory中。从功能上讲，它等同于PSO+BBA的破解方式所实现的功能，只是增加了GC存储数据的RAM罢了。官方声称如果一切进展顺利的话，Viper GC于今年圣诞节前后发售。

消息刚刚发布1天后，著名黑客tmbinc在gcdev.com上发表了一份声明，表示自己研究了一年的IPL replacement(初始装入程序替换设备)即将完成，将在今年的12月推出。从他的描述中，可以了解到IPL是一个和Viper GC有着80%相似度的硬件，但是在功能上却要超出Viper GC很多，它可以使GC从记忆卡、SD卡、BBA、光盘等多种途径启动引导程序，甚至可以把现有的loader上传到Flash memory运行游戏镜像(Viper GC理论上也可以导入现有的loader，但是这一点并没有得到官方的证实)。更重要的是，它是完全免费的!!tmbinc将会把所有相关软件的源代码，硬件的电路图，VHDL代码以及编译/综合工具全部公布在网络上。还记得Viper GC的核心是一块FPGA么?电子相关专业的同学应该知道，有了VHDL代码，我们就可以把代码用烧录设备烧到FPGA/CPLD中，再根据电路图就可以DIY出tmbinc的IPL，hoho。根据tmbinc所说，全部成本最多只需要20美元。到时候笔者一定会做一个出来尝尝鲜，毕竟偶所在的实验室有相关设备嘛。此外，在今年12月27-29日举办的21C3大会(21st Chaos Communication Congress，欧洲黑客年会，今年在德国柏林举办)上，tmbinc还会做一个关于破解GC的演讲。

3.9 编写你自己的GC应用程序

实用度：10 操作难度：10


↑GC上的DOOM画面2。

前面介绍了很多由GC爱好者个人开发的应用软件，其实只要你有C/C++的基础，你也可以开发出你自己的GC程序。下图就是最近GC软件开发论坛上最热门的CUBEDOOM(不要说你不知道DOOM是什么游戏啊)。CUBEDOOM正式版已经在网上发布了，在GC上运行的很完美哦。

GC软件的核心是dol文件，我们需要把dol文件上传到GC中，才能让GC实现我们所期望的功能。这里给出两个制作dol文件的例子：http://www.dextrose.com/files/gc/homebrew/tutorials/GCQuickstart.txt

有一定编程和英文基础的朋友可以参考一下。

附：几个著名的GC软件开发论坛：http://www.gcdev.com/ http://www.dextrose.com/

3.10 集大成者Phoenix

实用度：9 操作难度：3

Phoenix是由CUBE SOFT开发的一款综合了多种功能的图形用户界面软件。目前最高版本是2.5。这款软件使用方便，使用户不用再面对枯燥的CMD窗口敲打命令了。目前该软件的最新版本是v2.50 build 190。让我们来看看这个目前功能最强大的GC综合工具。主界面上共有"Loaders"，"Backups"，"Image Tools"，"Database"，"Options"五个标签。

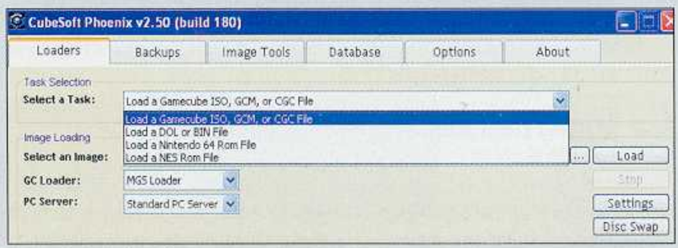
(1)点击"Loaders"，出现如图所示的选项。在"Select a Task"中共有4个任务可以选择。

Load a GameCube ISO，GCM，or CGC file：载入GC游戏镜像

Load a DOL or BIN File：载入DOL或BIN文件(主要用来运行个人制作的程序)

Load a Nintendo 64 Rom File：载入N64游戏

Load a NES Rom File：载入FC游戏



↑Phoenix loader选项卡。

选择好要载入的文件后，在"GC Loader"里选择希望运行的GC Loader版本，然后点击右边的"Load"便可以进入游戏了。

右下角的"Disc Swap"用于对双碟的游戏进行换碟操作。(比如MGS：twin snake)

(2)点击"Backups"，可以将你的正版GC游戏做成镜像文件(*.GCM)储存在你的电脑上。

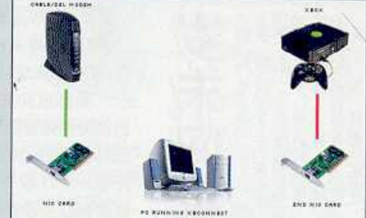
(3)点击"Image Tools"，在"Select a Task"中共有5个任务可以选择：这些任务都是用来除去GC游戏镜像里的"垃圾"文件或是压缩游戏镜像文件，达到给镜像文件减肥的目的。最下面有一项是"PPF ISO Patching"，可以通过打入PPF补丁的方法，使一些不能运行的GC游戏镜像能较为完美的运行。这些PPF文件都是爱好者们自己制作并发布在网上的。

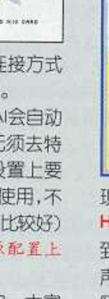
(4)点击"Database"，会显示各个GC游戏的资料，比如建议使用哪个版本的loader，具体运行情况如何等等。 □文/cloudius 协助/eRicBIN 责编/苻菜

KAI网络联机教程

说到最近XBOX玩家讨论的热点，当然非KAI莫属了。那到底什么是KAI，KAI的具体使用方法又如何呢？这篇文章我们就来给大家介绍一下。

其实KAI像XBC这种软件一样，它是为玩家提供了一个联机平台，把支持局域网对战Syetem Link连线的游戏，桥接到Internet互联网，组成一个大的局域网。只要有Syetem Link、能支持局域网对战的游戏都可以兼容。而且KAI实际上也是支持PS2和NGC的联机的，不过由于XBOX平台本身在网络联机方面的优势，支持网络的游戏也比较丰富，所以在这方面的运用也更为广泛。





接下来我们详细说明一下使用KAI连接网络的步骤。

一、首先你当然要有XBOX、电脑各一台，并已经按照正确的方法连接，XBO必须已经安装了XBOX LIVE。XBOX与电脑的连接方法有好几种，我在这里用图示的方法给大家说明一下我所推荐的连接方式。注意绿色的线是ADSL与网卡的连线，红色的线是双机互联的反线(也称双绞线)。这种连接方式是采用的双网卡，一个网卡用于接ADSL，另一个网卡用于XBOX与PC的连接。

如果XBOX没有安装EVOX系统的话，用双绞线把网卡与XBOX连接上，KAI会自动寻找并连接XBOX的网卡。只要在KAI上能搜索到开机后的XBOX就行了，无须去特意设置。如果XBOX已经安装了EVOX系统，那么XBOX与PC连接的网卡在设置上要与XBOX上的IP、网关、子网掩码一致。(其实这些设置并不影响KAI的正常使用，不过为了方便XBOX与PC之间进行游戏、数据的上传和下载的目的，还是设置一下比较好)

注意：两个网卡最好不要用同一品牌的。同一品牌的网卡可能会在资源配置上起冲突，所以尽量不要用同一品牌的网卡。

二、你必须安装KAI这个软件，并且注册了自己的ID（此软件是全免费的，大家可放心使用）。

KAI的官方网站：http://www.teamxlink.co.uk/的DOWNLOADS页面提供了KAI的下载，并且提供了对应于各种操作系统的版本，请按照自己的实际情况选择。

KAI的ID注册网址：http://www.teamxlink.co.uk/?go=register

XTag (Username)：* 用户名

Password：* 密码

Confirm Password：* 再次输入密码

Email Address：* EMIAL地址

Location：* 国家

Age：* 年龄

Upload Bandwidth(kbps)：*选择网络速度

以上打 * 号是必填项。其它内容自己看着随便写吧。填完后按submit就行了。

注册后首先系统会发给你一封邮件，点包含你用户名的那个连接就可以激活帐号，系统会再发你封确认邮件，不用理会。

KAI还有附加设置，用自己的ID和密码登陆KAI的主页，你就可以进行附加设置了：Edit My Profile：设置个人资料，还可以定制自己的头像，Avatar/Display Photo(50 x 50 pixels only)：大小只能是50x50。Manage Arenas and Groups和Manage Calendar用处不大。

三、在电脑点上安装好KAI之后，在程序组中选择Start Kai Config Tool进入设置画面(注意一点：必须是在线时才能运行此程序)。

Default Profiles：这里选择Normal Kai Use；

在Default Xtag：用户名；Default：用户密码；填上自己的ID和密码，在Auto Logir前打勾，以后就会自动登陆了。

Network：选择Autodetect and lock，KAI就会自动寻找和锁定对应的网卡。

在Launch UI和Launch Engine前打勾，其它的设置都可以不管了。

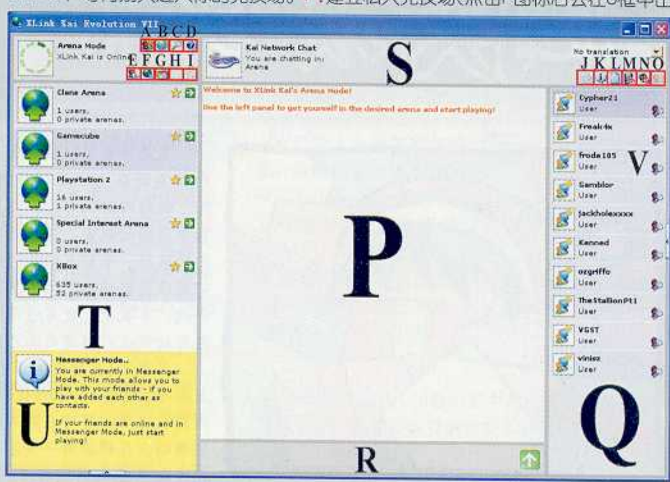
四、进KAI的登陆介面：填写以下内容：

XTag (Username)：* 用户名

Password：* 密码

点击ENTER，就进入KAI了。

五、用户界面：A：切换到聊天模式。B：切换到竞技场模式。C：切换到诊断模式。D：切换到帮助模式。E：切换到建立竞技场界面。点击图标E，会在U框中出现提示，如果你要加入别人的竞技场，就在第一栏里选择JUST ME，第二栏里选择NO，I'm trying to join；而XBOX的界面应该是在'プレイヤ可能なゲーム'这个画面中，等待连接到别人的竞技场。以HALO2为例，就是SYSTEM LINK→プレイヤの选择→プレイヤ可能なゲーム。如果你要自己建竞技场，在第一栏里就要选择建立多少人的游戏，第二栏里选择Yes，I'm hosting now；而XBOX的界面应该是在'プレゲームロビ'这个画面中。仍然以HALO2为例，在SYSTEM LINK→プレイヤの选择→プレイヤ可能なゲーム→プレゲームロビ，等待别人进入你的竞技场。F：建立私人竞技场(点击F图标后会在U框中出现相应选项)。G：点击图标G，会在竞技场、查看用户状态等界面进行循环切换。H：返回前页。I：返回游戏主机选择界面。J：此图标目还不清楚主要作用。K：切换到KAI网站，与网站同步。L：清除聊天的内容。M：保存聊天的内容。N：开/关系统声音通知。O：开/关好友过滤器。P：聊天室。Q：在线用户列表(是指你所进入的区域的在线用户)R：编写聊天内容框。S：显示用户在游戏的位置。T：游戏主机、游戏类型、游戏区域等选项对话框。U：开设竞技场、加入竞技场、查看好友资料、添加好友、私聊等操作，都在此对话框进行。V：查看用户资料(点击V图标后，会在U框中出现用户资料，并且可以加为好友)。



六、点击图标G，查看竞技场内的用户：A：给指定的用户发信息，进行私聊(PM)。B：将指定的用户从游戏中中断。C：将指定的用户禁止进入自己的竞技场。D：将指定的用户踢出自己的竞技场。图中显示：Host为主机、Busy正在游戏、Idle为空闲。



PING：连接到做主机用户的延时。500ms以下有具体数值，在这以上是Bad，没有响应则是Establishing。（各位都明白一般找PING值和你差不多的用户联，个人认为200ms左右的比较合适了，还是找国内的玩家好，国外的还是算了吧）

七、下面以HALO2为例具体说明进入KAI进行游戏：先登陆KAI→选择游戏主机：XBOX→选择游戏类型：FPS→选择游戏：HALO2→选择游戏的区域：Asia and Oceania（HALO2这部游戏对制式的限制不太苛刻，中文版的HALO2也能和欧美区域里的用户进行游戏，而大部分游戏对制式的限制十分的苛刻，必须N、P制式和区域才能游戏）→选择进入竞技场，这里有两种方式：方式一、选择进入其他用户所建的竞技场。方式二、自己建立竞技场等待其他用户的加入。



□主持/唯夜

闯关族的家

第一百五十回



岁末闯家特别限定版

又是年底了，相信这本书大家拿到手中的时候圣诞和元旦正接踵而来。五光十色的礼物、靓丽缤纷的彩灯、叮当悦耳的铃声，以及幽寒淡雅的飘雪，这一切的美好将会满溢于我们的眼前。节日真的是一种非常奇妙的结合，它将浪漫静谧同热闹喧嚣几近完美地融和在了一起：冬夜中，既有情侣携手漫步喁喁细语，也有街市上人潮涌动流光溢彩……

见鬼了！我越看这些文字越觉得有距离感，里面好像是掺了一些经过刻意粉饰的胭脂味儿。果然我这个人其实只会写两种文字：要么是很贫嘴的，在那里讲一些不冷不热的笑话；要么就是做出很煽情的样子，文章酸得自己过后都不想看。这种两个极端的文风是从什么时候开始养成的？

于是自己很愤怒地想把上面的那段话删掉，但总觉得，虽然限于自己的文笔，写出来的东西令人感觉有些俗和假，但其中的感情是真实的：在这美好的日子里祝愿每一个人都得到幸福。

谁都会说的套话就不再多提了，在两“蛋”(圣诞＋元旦)来临之际，我们的家愿以最真诚和平实的面目与您一起走过2004，步入崭新的一年。

交流 Communication

2000年的时候在朋友的推荐下，买了10月号的电软，现在回过头来看，当时彩火（也就是现在电击里和蔼可亲的大象啦）才刚刚进入电软，而当时的闯家居然还没有家长？之后的几期杂志风格开始有了很大的变化，同时也加入了一些“新”的小编，比如现在的风林。那时两三个编辑的谈话录就可以成为一篇文章，其实我很喜欢这样的风格，因为可以看到小编的个人想法，而现在已经很少能看到小编们的想法了。我甚至有时会这样想：你们是不是真的喜欢游戏？以前的编辑们都会在自己的栏目中讲哪款游戏有多好，对什么游戏很期待等等。我们读者看到这样交流的言语都会有眼前一亮的感觉，可现在编辑们谁喜欢什么，我们谁也不知道。（广东汕头 林永浩）

有些栏目是侧重交流的，不过也有的栏目中编者则不适合跳到前台来彰显自己的个色——因为那种情况下读者更在意的是其背后的文章，我们蹦来蹦去的只会挡人家的视线。这个“度”一直都是需要花心思来把握的东西。

其实我们在家里同大家说的话，就是一种很直接的交流，如果觉得我们做得还不够的话，家里以后会请其他编辑来聊一聊他们对游戏的感受和期待的。

比如说北斗和龙马，他们是机战的忠实fans。怎么样，大家觉得这二位很符合这种热血的感觉吧？龙马就不必说了，他背上就是这两个大字；而北斗则更注重肢体语言的表达——相信大家看过之前家里的照片都会明白我的意思吧。至于我吗，目前最期待的就是生化4了，甚至可以说已超出了“期待”的范畴——根本不属要考虑什么，到时候只要出了就买。

大期待！

闯家+龙哥热线+GAME BAR：增加页码，特别是闯家和GAME BAR。在此送众小编一句话：革命尚未成功，同志仍需努力。（北京 zip）

看到这种言语确实是令人心中感觉很温暖啦，不过你特别想要增加页码……好像全是我负责的东西，这样的话我恐怕会死掉的。目前的页码分配应该是保持着一个比较平衡的状态，而且其它很多栏目同样也都是有众多读者在关注，所以闯家也不能这样“任性”地随意占据杂志内文哦。更何况家和bar都是属于同读者进行交流的栏目，相对的主持起来也更容易带上我自己的风格，这种东西适可而止最好，要是再多了就会给读者以一种个人色彩充斥了整本杂志的感觉，这其实是很容易令人产生厌烦和不满的。

然而在我以为可以进入下一个话题的时候，就又看到了一封信：

希望“闯关族的家”、“龙哥热线”和“秘技天地”这三个栏目应大幅扩页，毕竟这是与读者互动的一个平台，页码太少，会影响读者的支持率的。（安徽六安 魏鸣）

这、这难道是约好的吗？而且还要“大幅扩页”啊……幸好你没有再“特别”指明什么栏目……其实在整理闯家的文字，与读者进行这种不见面的交流的时候，我真的是挺快乐的，互相间就像聊天一样把话都说出来。所以说如果真的要加页码，我并不介意，而且会很高兴。但高兴归高兴，心情归心情，个人的能力是有限的，自己有多少斤两自己很清楚；再加了页码恐怕会忙不过来，到时候拖了杂志的后腿不说，恐怕也无法交出令大家满意的质量来。再有一点别忘了，也有很多读者是希望看到更多攻略研究这样导引性质的文字的，作为杂志要综合考虑各方面的意见与倾向。总之单独一个或几个栏目并不能成为电软的全部。

不过呢，如果哪一期真要是赶上了游戏超淡季，前面攻略什么的几乎都没有题材，那倒是可以考虑把后面的这些栏目加上个一二十页。那就……就给龙哥热线加上十页，还有秘技天地也加上五页吧，呀哈哈哈哈……

弱雪入风林，严霜舞飞月，无去无眠时，辗转思唯夜。

——河北保定 寒月

这下大家满意了吧

祝我情人节快乐？嗯，你谁啊？

虽然上期已经有说我们送的年历没阴历的问题了，不过很多读者还是相继来信来电来email来留言抗议啊，说没阴历连过年都查不到。这个，大家不会真的只想靠我们杂志送的这一个小小台历来数日子吧？市面的选择实在有很多啊，我们这个赠品更多的只是表达一种心意以及起到小装饰的作用。

不过真的还是很感谢读者对我们如此关注，好，我就把明年二月份重要日子的详细信息都补上，让诸位没话说……

公元2005，农历乙酉年（鸡年）

2005 2月8日

星期二，属水瓶座；农历即为十二月三十，为乙酉年戊寅月癸亥日。

这一天就是除夕，也就是“大年三十儿”，同时这一天也是我们阴历中的六九第5天。

2005 2月9日

星期三，属水瓶座；农历一月初一，乙酉年戊寅月甲子日。

这天即为春节，也就是大年初一，六九第6天。这一天的日出时间为清晨7点15分，日落时间为晚上的5点43分，其中太阳直射的所谓正午时间是12点29分；而实际我们在早上的6点47分就能感觉到天亮，而到了晚上6点11分才会真正黑下来。注意以上现象对应的时间适用于北京地区。

同月份的其它节气及节日有：2月4日为立春，2月18日为雨水，2月14日为情人节，2月23日为正月十五元宵节。

以上就是2005年2月份的详细播报，谢谢收听。

Little Tips PSP到了国内基本不出所料地被抬到几乎砸死人的价格，如果不是托朋友在日本代买的话，那建议还是暂时放弃抢着入手的想法吧，到了明年春天香港那边有行货的时候，是可以考虑入手的好时机。

北斗兄，看到你穿短袖T恤在那里幸苦工作，俺佩服得五体投地。有个问题想问你呀，你打算买NDS 还是 PSP？（山东 悔僧）

这前后两句话的跳跃性未免也大了点儿吧，不过对于北斗的战斗精神，我们也是相当的佩服。闯家里的照片取材都是很真实的，一直到今天，北斗他还是一件短袖最多外面再套一层很薄的单衣，而且还不系扣子……按他自己的说法是好穷，钱都用来买主机和游戏了。大家拿到这本书的时候正是喜庆的节日前后，哪位好心人给他寄条围巾什么的吧。

至于NDS还是PSP的问题，他已经入手了前者，如果最近再买PSP的话……唔，大家觉得他会穿成什么样子来编辑部？

寄多了也没用

拆阅读者来信的时候，有时总能一下子掉出好几份一样的回函表来——我确定那是由一个信封里掉出来的。而且对方在来信里也说“多寄几份中奖的概率也会高一些……”其实我想说，寄多了也是没用的，同样的信息我们只会登记一次；更何况回函表重在汲取大家的批评和意见，而几张一模一样的纸，连上面写的话也一模一样，这真是令人有些哭笑不得。有的时候上面的文字还很多，真辛苦可爱的读者了，不过我们这里毕竟不是做彩票的，还讲究什么多投多中，只要麻烦大家用心地填好一份回函表，我们就很知足了。



电软能不能只搞PS2游戏啊？毕竟中国的大多数玩家都是PS2玩家和GBA玩家，而GBA方面的话还有掌机迷。（延吉 病神）

呃，这个怎么可以呢，这么做杂志不厚道啊，我们怎么可以抛弃读者呢。我可能明白一些你有这种想法的原因，比如自己是PS2玩家，可能因此就对关于其它主机的内容并不是很感兴趣，不过其实只要换位想一想，只拥有其它平台的玩家又会有怎样的期望呢？一个人的话可以凭自己的喜好来做决定，不过杂志是属于大家的。而且，我们在之前就已经被读者“质问”过了：你们为无机一族可曾做过什么？扪心自问，真的很欠缺。现实的发展和竞争形势逼得我们不得不有所放弃——比如有的读者反映说杂志上文学性质的、纯用来阅读的板块还是显得太少了——但我们不想也不能失去的更多。

不过说到这个“与己无关的内容”的问题，小夜子我倒有一些个人感受：比如攻略啊研究啊等文章，其实就算游戏自己不玩或者没办法玩到，但看看这些东西也是挺有乐趣的。有的文章当故事看就很有意思，有的文章则会激发自己对游戏的兴趣，至少也算是增长了眼界和了解吧。比如说对于“女神转生”这个RPG系列，我就玩得很烂，但每当有新作出来后自己还是会关注一下，然后对于流程以及故事背景什么的也都会去收集资料来阅读并了解一下。现在这个年代游戏这么多，玩不过来似乎已经成了一个客观现实，那何不妨就以这种方式来“另类”地与游戏进行接触呢？

唔，如果你非要说我这是东一榔头西一棒槌什么都是浅尝辄止杂而不精，我、我基本上也无话可说。但其实我也有可以拿得出手的东西，比如FFX+FFX-2各种版本总计玩了600小时以上（果然是究极耐心派），鬼武者2我也能做到七连闪的（虽然很偶然吧），Devil May Cay我能dmd难度下……（别捂我的嘴，让我说完、让我说完啊……）

有时我想，这只狗是从何时闯入我的生活的？好像就是今年的愚人节，朋友送我一个很华丽的礼包……

然后它就吃掉了我其它所有礼物，现在圣诞节它又想怎么样？



错位 Mistake

CCTV-2星期二晚8点左右播的《神州大舞台》在投票时背景音乐用的似乎是樱战的曲子？我目前不敢完全肯定，因为自己是无机一族，至今靠模拟器过活；这首曲子只是看电击时听了两遍记了点儿旋律，可电击又恰好借给没买到这期电软的同学了，所以眼下无从考证。请风大叔给个说法，我已经吃不下睡不着了。（甘肃天水 梦想and使命）

现在其它媒体的节目借用游戏的各种背景音乐已是屡见不鲜的事情了，你也不必那么稀奇啦。以我个人的经历而言，就曾数次在电视节目中听到过生化危机、最终幻想等等游戏中的BGM，你别说，至少在入耳的时候，第一反应还是比较亲切甚至于感动的。

不过是巧合吗？这两天为什么看到好多信里都把木头叫成“大叔”，也在大家的心目中真的已经那么老了吗？就在前不久还是“风兄”“木头哥”之类的称谓啊，突然之间就上了年纪，大家不会是把他的头发误认成胡子了吧？不过真要有那么长的胡子估计用“大叔”也远不能形容他了。

本来还算半个阳光青年的木头看到了如此称谓后不禁痛哭流涕，抱着显示器不住颤抖，整张桌子都在晃，说实话我不知道他这是在伤心还是在高兴。相比之下自己更怀疑是后者——“我终于也算是有辈分的人了！”

但我又不好意思当面揭穿他的这个“险恶用心”，只好上前假意安慰说什么你还年轻啊前途还光明啊生命还远长啊，你看你现在一顿还能吃这么多，一点儿也不像上年纪的人吗……

不过说到吃这个事情，我可是亲身领教过的。有一天几个人一起去吃肯德基，点餐完毕落座之后，只见木头左一个汉堡右一个鸡肉卷，看得我眼睛都直了。果然是我们大家的偶像啊，不管再忙再累，他都是吃得下睡得着的，而且还不少。



希望可以把148期中家中的那张小编合影放大，让我们玩家可以看清你们长什么样子啊。（河北石家庄 张林）

148期家中的照片，中间那个MM是不是飞月哟（没有其他的企图只是满足一下好奇心）。（云南昆明 宝玉）

在148期的家里看到了小编们的集体相片，你说不可能认出相片里的人。不过我觉得我好像看出了3个（没有用放大镜哦）：最上面一排从左起第二个是IC，最下面一排从左起第一个是大象。风林站的位置比较怪一点，是在两排的中间，从第一排右起第一和第二个中间上面那位。不知道我有没有看错，我可是个职业的狙击手哦！（四川乐山 吴睿）

其实照片中的很多编辑以前都曾在电击光盘中出镜过的，读者们应该都已经见过了。不过我要纠正一下，黄金IC并不是杂志社的编辑哦，那位狙击手同学你应该是眼花了，这个职业“狙击手”不会是CS里的吧？至于其他一些小编呢，他们都是很体贴玩家的，坚持说如果自己的尊容被大家看见最好的结果也是会严重影响诸位的睡眠，所以还是不要搞清晰版了吧。保留一点想象的空间也是一件很有意思的事情，不是吗？其实说老实话，你现在问我谁是谁，我自己也看不清啦……不过宝玉同学，我可以确实地告诉你，照片中间的那个女生不是飞月，她那时因为误吃了隔年的胡萝卜所以导致身体不适，并没有去成。

地雷

有读者说对我们编辑平时玩什么游戏都不了解，那小夜子就来说说最近自己玩过的一只游戏吧——“Magna Carta”。

我一开始是被那华丽到有些夸张的人设吸引了，后来看到这种类似“转轮盘”的战斗系统更是兴趣大增。不过为什么要说“玩过”呢……因为玩到后来实在是玩不下去了。它的剧情上固然有出彩的地方，用跌宕起伏来形容也并不为过，但游戏节奏未免显得太拖曳，而且在并不困难地领悟了流派技能之后，战斗就很欠缺乐趣了。从战斗中出任何招式前都要莫名其妙地先花时间来做出蓄力的动作，到流程方面反复地走同一条路……虽然我是很有耐心的人，不过现实的紧张工作实在容不得自己这么慢慢地磨一个游戏。

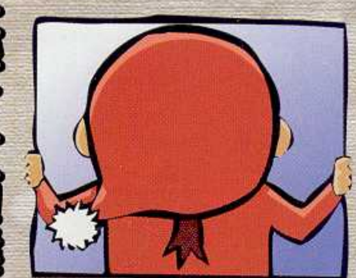
台湾玩家喜欢把这种发售前有期待、发售后带来打击的游戏称为“地雷”，这个意思倒可借来一用。当然这游戏其实没那么糟，但我也只好无奈地放弃了。

还有一个有意思的地方就是，游戏角色在固定的攻击力和招式，以及同量的“感”的前提下打击相同的敌人，其伤害值都是相当稳定的，该是多少就一直是多少，除非发生人物升级或者其它影响计算伤害参数的事情。这个现象在范围性魔法打到复数个目标时尤其能得到明显体现：给予每个敌人的伤害都一样。这其实就说明了系统后台的伤害计算公式应该还比较简单，连一个乱数变量都没有引入。这一点还是能显出开发厂商的一些功力的。

Little Tips

2005年2月份无双系列的最新作品“真 三国无双 4”就会再次降临PS2，虽然不排除继续翻炒题材和当初创意的嫌疑，但这一作可能会带来怎样的变化和革新，还是很令人期待的。





我是一个机战迷，但对系列中一些机体的来源和典故等并不是很熟悉，所以希望你们可以增加一个类似于“机战词典”这样的栏目，将系列中出现的机体的详细资料信息，比如名称、驾驶员、登场时间以及相关典故什么的做一个介绍，一期可以介绍几个啊。（辽宁锦州 黄楠）

近期来看的话，把这当一个独立栏目来做不太可能，不过可以在家里小小地满足一下你的愿望；我们编辑部机战达人众多呢，今天就请龙马来客串一下吧。



机体名：魔神凯撒
驾驶者：兜甲儿
必杀技：螺旋粉碎拳、魔神爆焰
原出处：魔神凯撒OVA
简介：这部机体是兜甲儿的爷爷，光子力研究的起始者兜十造所研发出的元祖魔神机。拥有接近于神的力量，在魔、神、Z三种模式中只有Z模式可以被甲儿操纵，其他模式会依据自我思考而行动，甚至会同己方作战。是一部强大到恐怖的机体。
登场作品：超级机器人大战F完结篇、超级机器人大战alpha、超级机器人大战alpha外传、第二次超级机器人大战alpha，以及近期发售超级机器人大战GC。

风林你好，其实我只想请你推荐几款适合四人同乐PS2的游戏，多谢（没办法，有了分插不知玩什么）。（北京 kyle）

如果我说足球，肯定会挨打的吧——估计谁都会想到的。不过你的来信中又没有指明游戏类型范围，这让我们的建议很难具有针对性啊。如果你与身边的朋友都是喜欢运动游戏的，那一些篮球游戏也是支持多人配合或对战的，比如说NBA2005。如果你喜欢RPG，那传说系列的近期作品是不错的选择，它支持四个人在战斗中分别控制对应角色配合作战，在其中你甚至可以找到对战游戏的快感。如果喜欢更轻松的类型，那些闲情逸致的游戏中可供选择的就更多了，比如大众高尔夫、捉猴竞技场等等。

感觉在网上写信还是方便，不用去邮局。这是我给家写的第一封信，只是想说说改版后的一些情况：我觉得家的版面排得很好，希望以后多加努力。（广东揭阳 小小）

能得到读者的肯定，小夜子在这里拜谢啦，不过不要忘了这里也有美编的辛劳。当然有赞许也就有批评的，有的读者就不甚喜欢这种版式风格，不过一道菜又怎能适合所有人的口味？大家给我、也给自己一些时间来互相磨合吧。

支持 Support

I am the wind I am the sun

同样是这位黄楠读者，他还有一个心愿：

我还有一个点播的要求——我有一个自小学就认识的好朋友，我们经常就在一起打游戏；不过最近他去了北京看病，我很难过，希望他可以早日康复。在此想点播一首“恶魔城之月下夜想曲”的主题歌“I am the wind”，愿我们的友谊天长地久，希望身为朋友的我能好似歌中唱到的那样去守护他。

关于你的点播要求，也许是由于信件分发等环节出了一些延误，总之看到信的时候这期光盘内容已基本都决定了，所以就由家代赠给你这首“I am the wind”吧，音乐同样放在光盘中名为“MUSIC”压缩包里，同时还有附赠歌词哦。这是电软谨赠给你和你的朋友的。

其实关于音乐点播的问题，如果在电击那里点不上的话，我们的家或许帮得上忙哦，唔，我这算不算在抢大象的生意……

歌词节选（详细可参见随歌曲附赠的全文）

Just like the wind
I've always been
diftin' high up in a sky that never ends
Through thick and thin
I always win
'Cause I will fight both life and death to save a friend
I face my destiny
everyday I live
And the best to me
is all I have to give
…………
I can't pretend (I can't pretend)
I am the wind
And I don't know if I will pass this way again
…………
I am the wind, I am the sun

And one day we`ll all be one

“战国无双 猛将传”里 最后安土城攻略战进入城堡后，怎么跳到墙壁上方的通道内拿物品？（延吉 我爱传说）

嗯，这个问题……还确实有点儿初级，我就再抢一次龙哥的生意吧（谁让他也经常抢我生意的）。

那种通道也就是“忍道”，顾名思义，应该是忍者才能够跳上去的，因为他们都有天生的、别人也学不会的二段跳。

但其实这也不是绝对的，还有一种另类的方法可以让所有的武将都能跳上忍道。前提准备就是要先花100万石高买了武将培养上限突破，把跳跃力练到极值200，然后道具方面也要配备+50的白兔脚绊（是这个名字吧？），武器上也要有+50跳跃力的属性，总之是极限地把自己的跳跃能力武装起来，然后就去跳吧。你就会发现……还是跳不上去的……

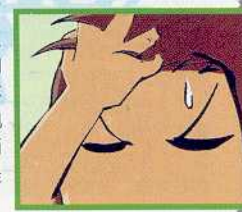


PSP上也有无双哦！

先等等，等说完了再打我也不迟。这个时候还要辅以一点儿别的技巧：就是在跳到最高点的时候按三角键使出急降下击技，因为在使出这招的一开始人物还会再向上提升一点儿，就是靠这一点儿，你的武将就挤上去啦。不过有些武将此招的收招动作是会向后蹦一下的，这种时候你会很郁闷地发现人刚上去就自己又跳下来了。此时就要利用猛将传新追加的技能“逃水”，其功用就是几乎所有的蓄力攻击在招式动作中都可以用紧急回避取消掉，直接“滚”出去，这在解除很多过长的收招硬直时尤其有用。所以在使出空中三角蓄力技后再利用“逃水”前滚翻来取消收招，就可以安然着陆了。不过需要注意的就是，在空中蓄力技后使出逃水比较难，至少不像其它招式那样按一下就可以保证出来，我们需要在按三角后连打R1（默认键位）。OK，到此这个本来对于一般武将是不可能的跳跃任务就大功告成了。

电击光盘中，“大象开口”的“开口点播”居然还要读者写出可以令大象感动的事，才有机会点中歌曲，而这样歌曲居然还不完整，这也太对不起读者了吧。（安徽六安 魏鸣）

这个批评得很是，一听到大象这个皮糙肉厚的名字，就可以想到他的感性思维一定很迟钝，就这样还非要读者写点儿事来感动他才可以？真是太不讲道理了。不过也请大家体谅他一些，因为每期点播歌曲的来信有很多，而大象其实是个挺心软的人，他想把所有人的愿望都满足了，但节目长度限制又摆在那里，难以选择之下就只好给自己加上这样一条硬性规定了。不过我跑去问了大象，他说现在的点播都是放完整的，而你会有后半部分的意见，是这几期没看光盘吧？



放着好好的烟囱不走……

刚才是谁从窗户钻进来了？



说到年末贺岁这个话题，看电影似乎已经成了近年流行的一个选择，或许有人会觉得俗，但正如一个读者所说的，“咱不就是一俗人吗。”

今年也一样，我们决定集体去流行地“俗”一次：年底之前一起去看周星驰的《功夫》。这可算是星爷的片子第一次在内地正式大规模上映，意义非凡，这个场是一定要捧的。于是杂志社所有的文编美编网管厨师电工清洁员……啊错了错了，没有后面的人员啦。

总之是全体报名出动，而且主编还主动提醒说：“可以拖家带口哦，不过异性限定，男的只能带女朋友，女的只能带男朋友……”于是被暴打，打到一半才意识到他是主编，于是继续往死里打。

注意 CAUTION

这次真的真的不是在开玩笑了，具体就是——我的信箱丢啦！之前在game bar那边公布的game4vote@yahoo.com.cn这个电子信箱，请大家不要再向里面去信了。某天早上我突然发现自己无法登录了，系统始终告诉我密码错误，这令我郁闷之余却也无计可施。找回密码的功能也没法用，因为我连自己当初填的是什么信息也记不太清了……我的记性是不是真的很烂？

在此向所有通过这个信箱给我提来诚挚意见和稿件的读者表示歉意，今后还是通过vgame留言吧。

Little Tips 新年1月1号发售的“活剧侍道”是侍道系列的最新作，我个人很喜欢这个系列的风格以及自由度，虽然这次舞台转到了美国西部荒野，但仍然有理由期待它给原来纯正的和风注入的将是新鲜的血液。

改进 Improve

革命号的电软上第101页中，“曼联”被写成了“慢联”，作者不会是对其有成见吧？（安徽六安 魏鸣）

木木你好,这次我可是来挑刺的哦！2005年第一期电软的54页上“风云幕末传”中说“倒幕一方多数是去执行一些暗杀幕府的任务,比如寺田屋事件”。什么是“寺田屋”事件，我怎么从来没听说过啊？“池田屋”事件倒听说过，不过那可是拥护幕府的“新撰组”袭击倒幕派啊。（重庆 林玖慧）

05年第二期里面我可发现了一个比较严重的错误哦,新作游戏情报第二页右上角的那个游戏,明明是“极品飞车 地下狂飙2”,可旁边配的封面却是“暗黑联盟2”,差得太远了吧。（浙江杭州 杨书平）

意见收到，十分感谢读者们认真地阅读和挑错。另外在此补充一项作者信息：148期阎家第二页(P107)上的图，其作者是重庆 裸奔的狗（好名字）。

还是老问题，那就是——“10周年特辑”到底有没有？大部分读者还是很想要的。哪怕送个几十页的十周年回忆录也行，现在哪个杂志不搞这个？还有就是，给电软写什么样的稿子才能挣稿费？我现在连买下期电软的钱都快没了，想自给自足。（辽宁大连 侯盛滨）



读者的热情真是令编辑感动，不过看来需要再明确地强调一下：没有什么10周年特辑。至于理由吗，其实也很简单，我们觉得把精力都投入到做好杂志上就足够了，读者能够看到一本在日益提升中的电软才是最高兴的事，不是吗？说老实话如果打着一个“10周年特辑”的牌子，回忆也好唠家常也好，恐怕不管怎样都卖得出去，但我们不想这么做，需要我们去做的是一些更实在和厚道的事情。如果像你说的：“现在哪个杂志不搞这个？”，那我们就不搞这个，给大家的就是一个特立独行的电软。

至于挣稿费的问题，其实并不难啊。不用刻意去模仿什么，如果觉得自己欠缺写作经验的话，那么记住只要真诚，笔下记录的是自己的真实感受，投来的话就有机会。

记得在以前的文章中曾经看到编辑说“偷偷玩游戏”。作为一个游戏杂志的编辑，游戏就是“饭碗”，玩游戏很正常，干嘛要“偷偷”呢？那么编辑每天熬夜都在做什么呢？（安徽阜阳 闪光驴）

其实呢，你的问题倒过来回答就很容易让人明白了。编辑熬夜是为了工作在加班啊，而我们加班虽然是因为“游戏内容”，但却远非在那里打游戏就可以的。编辑工作可比玩游戏要具体和繁忙得多，一些时候，它是不允许人还有闲情逸致去玩的，所以有时就只好忙里偷闲的“偷偷”打游戏啦。游戏是我们的饭碗，所以也就不是可以随便玩的啦，一不小心掉到地上摔碎了怎么办。

对游戏的了解和喜好是成为游戏杂志编辑的必要条件，但它作为充分条件还远远不够。分得清梦想和现实、兴趣与工作，这是步入社会后首先要知道的。

不好懂的印象派

天津的穆莹雪,你寄来的那篇关于EVA的同人,按你自己的话来说,确实也是写得够“神经”的（笑）。感觉上个人的情绪和倾向化过于明显了一些,文字的运用上走的也是高度的印象派,这样不仅没看过原作的人读不懂,恐怕连看过EVA的人读起来也会有一些艰难，所以在此就不便登出了。不过意境方面的营造却是不错，以后可以尝试着写一些更贴近游戏题材的同人文章。

148期家中的那张暴笑版cosplay，让我足足笑了两个钟头，造成全班传阅，导致书的破损程度简直无法形容，而我只能仰天长泣：“我的新年电软就这样毁容了！”而且那两个人不仅是表情敬业，其实装束上也是很敬业的：原版人物露着一半小腹，两位帅哥也露了。而且他们手中挂着的是什么，不会是PS2的手柄线吧？还有就是“特别策划”为什么分为两班人马？内哄？不像。让读者选出今后做特别策划的人？也不像。还是小沛和唯夜闹矛盾？……tell me why。（云南昆明 王渝）

我至今没有收到做此cosplay的两位同学的反馈，但愿他们不是因为这张照片走在大街上时被众人围殴了（被人找上门去应该还不至于吧，因为当时我还特意没说他们是第一高中三年十一班的……）其实这种cos很需要勇气和创意，十分感谢他们给我们大家带来的轻松以及畅快的笑。

不过你对于特别策划分组的疑问，却真的是令我有点儿苦笑不得了。这个……有分工实在是一件再正常不过的事了吧？就好像有人员责扫地有人员责擦玻璃,有人去炒菜有人去熬汤一样，这就是杂志社的正常安排,可以合理发挥各自的特长以及有机协调大家的工作进程。而你的想法还真是具有十分古怪的延伸性，甚至想到闹矛盾上去了？简直是……这种极度跳跃性的思维如果用到写作上去也许会不错哦。



电软形象征集之道歉篇

148期上刊登过的四格漫画“电软形象征集之暴打篇”与这次的“道歉篇”同为北京的利旭熙读者所作，不知还会不会有下集呢？其他读者也可以尝试投稿哦。

上次一时疏忽忘了标上作者，这次特别注意了一下——一看之下竟然是检察院公诉处的，吓了一跳，赶紧补上。不过我们的忠实读者果然遍天下。

落于尘世化为泥

早上出门的时候，发现灰蒙蒙的天空下终于飘起了些微雪花——终于算是冬天了，我想。

南方是很少下雪的，可能那边的朋友们对雪的感受并没有这么强烈，但至少在我的心里，冬天是最美的季节，而这种美丽上不可缺少的点缀，就是雪。

其实我想这种对雪的感情应该是很广泛的。我曾有一个身居南方的朋友，去年冬天的时候第一次来北京，第一次来北方，而她最大的愿望之一，就是看一看北方的雪。

当然遗憾的是那段时间里北京竟然一场雪也没下，我还曾经想过要不要给她头上洒点儿泡沫塑料或者粉笔灰来尽自己可能地虚拟下雪的氛围，免得她可能会沮丧。不过当路过街边之前留下的一些残雪和碎冰，她快乐且惊喜地跑过去，还小心翼翼地问：“我可以摸摸吗？”的时候，我突然被莫名地感动。

说实话那雪已经很脏了，但在期盼的人眼中看来，它依然是那么的美丽和圣洁，依然是心中渴望的那一方白皙。心之所至，你会发现世间的一切皆是美好，如果以这样积极和纯真的心情迈出下一步，我想人生真的会很快乐。

早上的这场雪在并不够冷的天气里显得很可怜，落在地上几乎立刻就不见了，但它毕竟存在过，在我们的眼前和心中留下过痕迹。而且，肯定还会有下一场雪的。

抱着这种期待，让我们一起进入下一年。



Little Tips 这个时节相信即便是南方也比较冷了，而且应该是那种湿寒的感觉吧，在没有暖气这种设备的情况下恐怕有时比之北方的“干冷”更令人痛苦，大家要注意身体、尤其是关节部分的保暖哦，多多运动。

龙哥热线

包打听 包回答

专治各种疑难杂症

HAPPY GAME
HAPPY LIFE

KONAMI果然够强，MGS3精致的画面让人不得不佩服。即时演算的过场动画中，SNAKE的外形也会随着所选服装与脸部迷彩的不同而进行相应变化。然而龙哥却因为这个原因给狠狠摆了一道：最终战时习惯性的为了提高SNAKE的隐蔽率更换了其脸部迷彩。导致本来主题颇为沉重的结局动画，因为SNAKE一脸胭脂口红的“女人装”让龙哥自个都狂恶心不已。遂尽管心中敬仰The Boss，仍然为SNAKE换上各种服装、迷彩与武器让她“安息”了无数回，就为了在结局动画中看到各种版本的SNAKE，以摆脱第一次通关时在心里留下的阴影……　——摘自《龙哥的MGS3生存日记》

□责编/肚子饿了拿水果刀到楼下遍寻耗子与蘑菇未果的龙哥

玩家问题大串烧

游戏 Q 勇者斗恶龙8果然是神作！这次终于可以不必在二头身的世界中，而是亲身在鸟山明大师笔下的奇妙世界中展开冒险了。作为一名DQ FAN，我在接触本作时简直感动的想要哭，现在每天都在细细体味中。好了，废话就不多说了，这次我写信过来主要是想向龙哥请教关于游戏中的一点疑问：那就是怎样才能在大地图上随时召唤出豹子骑？我按照攻略上的说法，来到有很多杀手豹子的ラパハウス，门口有个胖子会挡住我问三个问题，我按照1、3、1的顺序回答后，怎么那个人还是不让开呢？　（湖南 杀手豹子）

那是因为三个问题的对应答案列表的顺序是随机而不是固定的，所以我们需要记住的是三条答案的原文而不是它们的顺序，它们从前往后依次是：“连れて归って家族を说得する”、“トラのワンをはずして逃がせす”和“キーラーパンサーを仲间にする”。按照这三条答案选择回答后，那个人就会放你进去。与里面的ラパ对话，他会请求你去四座豹子雕像面向的大树下帮助豹子バウムレン升天。选择“はい”，就会得到道具。现在出去与看门人对话就可以骑杀人豹了，不过每次下来后必须再次回这里对话才能重新骑上豹子，所以我们得找一个一劳永逸的办法。出去后，向东南走，注意路上豹子雕像注视的方向，从一座雕像与高山中间的木桥通过后来到一个小岛似的地方，可以发现下方的小盆地中有很多石头。在这一直呆到黎明，这时中间会突然长出一颗大树，树下有只蓝色的豹子，对它使用刚得到的道具就可以帮助它升天。好了，任务完成，回到ラパハウス，再次与ラパ对话就可得到以刚才被超度那只豹子的名字命名的“バウムレンのすず”，在地图上使用就可以随时召唤豹子骑上去了。

游戏 Q 龙哥，我现在在玩MGS3并且已经通关了。可是最后对The Boss的那场战斗我打的很不过瘾啊。因为我只要一靠近她就会被她用CQC打到，手中的枪还会给她拆成N多块扔在地上，我哭……为什么我对她用CQC总是失败？有好几次我胡乱按键好像抵消掉了她的CQC，不过总也掌握不了窍门，最后只好利用伪装趴在地上扔Magazine吸引她的注意力，再用枪打她，可这样速度太慢，费时间，虽然到底给我这样打通了，可是一直觉得打的不爽，还请龙哥指点。另外，和The End的战斗实在是太费时间了，那家伙非常狡猾，地图又超大，我足足花了一个多小时的时间才搞定，真痛苦……　（广西 BIG BOSS）

虽然CQC名义上是The Boss与SNAKE共同开发的，不过人家毕竟是把SNAKE从小带大的授业恩师，直接与其拼CQC的话岂不是班门弄斧？其实在MGS3的众多BOSS之中，她是相当好对付的了。你只需在她冲过来对你挥出拳头的一刹那按○键即可发动CQC抵消她的攻击并将其反制，这时SNAKE会来到她的一侧，用武器发动攻击即可（建议还是用M22打她的体力，一次可以连续发射三枪）。把她打倒在地后迅速跑开，当其用Patriot射击时，横向一直跑即可躲过，趁机靠近吸引她冲过来肉搏……如此反复几轮，就能迅速将其打败。要点是掌握好发动CQC的时机，太早太晚都会失败。至于和The End的那场狙击战，个人认为是MGS3中最为出色的一场战斗。虽然上期研究所中刊出了很BT的“简便打法”，不过龙哥以为，按照正规的打法去打，虽然会耗费相当多的时间，但只有这样才能充分体会到野外狙击战的真谛。与The End的狙击战，绝对可以称的上是MGS3的神来一笔！

硬件 Q 近日小弟在玩横行霸道圣安德列斯时遇到一些问题，我在完成第一个任务后第一次回家记录，记录完毕后，没有出现像攻略上所说的接到电话事件，而且整个地图上也没有任何标记？是为什么？请赐教！前几日与游戏店老板聊游戏，他说除PS2 70000CB外，原来那些型号的PS2已停产?!是真的吗？现在我们这里PS2已到1800左右，那么前些日1500元买的50001型不是很超值？还有就是这两天在游戏中，主机读盘声很大，有强烈的吱吱声，还能听见明显的盘在转动的声音，我的PS2才买了2个多月，这是正常现象吗？　（河北秦皇岛 刘松岳）

接到电话并不是你一记录完后就会有的，可以先到你自己家的2楼逛逛，熟悉一下游戏中的换装系统，然后出去。往左走一小段路程，就会有人给你的手机打电话，接听后得到新任务。你会看到前面，也就是你邻居兼好友的门前出现代表新任务的红色圆圈，过去之后引发剧情。虽然推出了新型号的7万系列主机，但索尼不会这么快就将5万系列停产的，JS这么说，无非是找借口抬高主机价格。而且，7万系列的PS2并非只有70000CB的日版而已，其他地区版本也都有发售。如果才买两个月读盘声就很响的话，很有可能是被JS掉包了翻新光头所致。

游戏 Q 关于神乐传说的问题，在22期电软的58页右边“人间牧场”中，写到“先去牢房救下人质。来到上层终于发现了斯拉”。我已经救出了人质，但却到达不了上层，请龙哥告诉我该怎样走！另外每个角色分S型、T型那是什么意思?怎样才能转换类型?　（安徽蚌埠 顾晨龙）

集齐三张卡片后就可以打开上方的传送点，之后就是一个简单的传送迷宫而已，没有什么难度，请自行探索。T是テクニカル的意思，该类技能的主要特色就是连击数多，容易形成连击，不足之处是攻击力过低，无法打掉高等级敌人的晶术咏唱；而S则代表ストレート，这类技能主要的特点就是攻击力高，高级S系技能几乎是招招浮空，适用于一击必杀并且可以中断对方的咏唱，不过其缺点也很明显：极费TP而且很难形成连击，同时影响战斗GRADE的评价等级。普通情况下T，S两方面技能是不能共存的，想要学习T系技能就必须忘记同样招式的S系技能，忘记的方法是在招式设定状态下选择要忘记的招式按□键。改变TS发展方向的方法有两种，一种是通过更换角色装备的具备不同TS倾向的EX SKILL来实现；另外一种方法就是使用游戏中中后期拿到的T，S偏向的戒指。

周边 Q 我是一名普通的电软读者，这是我第一次给你写信，因为以前买你们杂志只为了看攻略，现在我发现杂志除了攻略其它栏目也很丰富，让我更深入地了解了游戏。特别是龙哥热线，经常有人与我遇到相同的问题。在此我想请教一下龙哥：1、PS2用VGA接电视及显示屏画质好，还是用S端子线拉逐行电视机好，两者是否都能达到顶级画质？2、能否介绍几款1500–3000元左右的逐行扫描电视，因为第20期的科普园地中那篇稿子虽然不错，但并没有明确指出哪一款最适合玩游戏。　（军旅无悔 章坚）

显示效果哪个好，主要看哪个外部电路对画质的改善大，因为PS2在输出之前的信号都是一样的。VGA接彩显的话，画质主要突出在色彩和边缘方面，色彩可以很纯很艳。但是由于缺乏几个画质修正电路，在层次过渡方面比较生硬，而且边缘由于过度清晰，狗牙明显。S端子接电视，要看电视的逐行转换是否良好，由于S端子本身是隔行信号，所以其转换能力是否优秀还是比较重要的，目前菲利普和索尼的中高端在这方面做得不错，其他则一般。1500好像没有逐行电视吧，建议买小画面进口品牌彩电，3000元左右，国产品牌考虑厦华、西湖等，如果能够再加一点点的预算的话，可以考虑索尼的DA系列（虽然网上很多人骂，但是据我实地考察，还是不错的。）

硬件 Q 龙哥，你好！我最近新买了一台水晶版的XBOX。可是这两天才发现如果想要换游戏盘的话就必须关机重启才能退出。否则在游戏界面下，按出仓键电视屏幕就会没有信号，XBOX的红灯与橙灯交替闪烁，游戏盘无法退出。请问这是怎么回事？虽然对游戏影响并不大，但还是感觉不够方便。　（安徽 草包）

出现这种情况是改机芯片的问题。解决方法有两种，一是自己给机器刷BIOS，如果没有进行过类似操作把握不大的话，还是建议去游戏店找BOSS换块芯片，这样就可以搞定。

硬件 Q 虽然任天堂的新掌机NDS已经发售了，不过对我而言它的价格太贵了，所以我决定还是买一台行货版的小神游SP的好。不过我最近上网看见有人说有的小神游SP屏幕上有坏点，还说神游公司已经承诺屏幕上有6个以上坏点的机子可以包换。请问这是真的吗？我朋友已经买了台小神游SP，不过他的机子一点事都没有。另外，不是说行货小神游百分之百兼容现在市面上的GBA游戏吗？我朋友却好像有一盘游戏运行不了（虽然是D版），请问这是怎么回事？　（山西大同 螺丝帽）

小神游屏幕坏点的说法，网上确实有这种流言，不过目前为止龙哥都没见过有真实的证据，个人认为是其真实度很有限；而且神游公司也并没有发表过类似的声明。不排除部分JS为了某些特别的目的故意放出这种流言的可能性，大家购买时还是谨慎行事的好。小神游SP的兼容性问题，神游公司官方网站表示只有极少数的游戏不支持，请放心。

热线NDS特别版

Q1 现在市面上的NDS大概卖多少钱？未来一段时间内还会降价吗？一套NDS里面一共有哪些东西？

早先美版NDS刚发售的时候价格可以说是被炒上了天，两千五百大洋主机加一款游戏的价格让众多原本有意第一时间入手NDS的玩家退避三舍。好在随着日版NDS的发售，其在我国的价格也随之迅速降温，目前NDS外加一款游戏的价格大概维持在一千八左右，对近期内有意入手的玩家朋友而言是可以考虑购买的情形了。相信这层价格会暂时稳定上一段时间的，短期内不会有太大的波动。日版的NDS，除了内置充电式锂电池的主机之外，还会附送两枝触摸笔，充电电源以及一根专用的触摸带；而美版NDS则还会额外附赠NDS版“银河猎人”的体验版（所以美版NDS会比日本贵上不少）。

Q2 现在卖的NDS是不是主要为美版和日版？神游公司会不会发售行货版的NDS？如果会的话大概在明年什么时候？价格怎样？

对，正是这样。最早的一批NDS大多是美版的，不过考虑到运费以及成本方面的因素，以后流进我国的水货NDS将会以日版为主。顺带一提，美版NDS的编号最前面有“NU”的字样，而日版的则是“NJH”。而原定和日版同时发售的台湾省版NDS则将日期延迟到了12月13日，相信今后也会有不少台版的NDS流入我国。行货NDS的问题上期已经做过说明了，这里不再多说；价格方面，考虑到中国的实际国情，相信厂商也会做出相应的调整，具有不小的竞争力的。

Q3 听说有的NDS屏幕上会有坏点，请问这是真的吗？如果是真的，情况严不严重？

确实有这种情况。所谓的坏点，就是指在正常游戏的时候，屏幕上会出现有比较严重色彩偏差的小点，位置固定，而且是不可修复。不过像NDS这种使用液晶屏的掌机，由于在液晶屏生产的过程中很难确保全都没有坏点，而且有没有坏点需要实际使用后才能发现，并不能在一开始就检测出来。所以NDS成品中不可避免的会有少数的屏幕上存在坏点，像笔记本电脑的显示屏也同样会出现这种情况。一般情况下，屏幕上有一两个这种坏点，并不会影响实际的显示效果。不过购买NDS的花费毕竟不是一笔小数目，大家在购买的时候最好尽量先打开机子试一下，看看有没有坏点，毕竟花了那么多钱买回来的东东有瑕疵的话总不会是一件让人高兴的事情。而且，虽然任天堂已经承诺玩家可以更换有坏点的NDS，不过暂时来看，起码我们是无缘这一服务的，所以购机时还是请大家尽可能的小心一点。

Q4 NDS的电池规格是怎样的？其耗电性能怎么样？在使用上有哪些要注意的地方吗？

NDS采用的是与GBASP类似的可充电式锂离子电池，其标准工作电压为3.7伏特，850mAh。容量上比起先前原型机的860mAh略小，一般情况下充满电需要大概4个小时。从实际的测试情况来看，在使用NDS卡带，音量调到最大的使用情况下，其连续使用时间也就在5～6个小时之间，可见NDS的双屏设计的确还是颇为耗电的。需要注意的一点就是，与SP一样，无论是美版还是日版的NDS，在使用专门的充电器充电时都需要经过220V～110V的变压器进行转换。

Q5 听说可以和SP的电池通用，请问这是真的吗？JS们会不会在电池上面做些什么手脚？

的确如此，如果拆开来看的话就会发现，NDS的电池接点以及体积等都与GBASP的电池相同，只要将GBASP的电池销去外壳上位置稍有不同的两个突起点之后，即可将GBASP的电池用于NDS上，不过容量只有NDS标准电池的70%。NDS的电源接头也与GBASP相同，两者的充电器也都可以互换使用。不过大家请放心，由于两者在容量上还是有着不小的差距，在实际使用时间上可以很明显就区别开来，因此JS们暂时还是不会对NDS的电池动手脚的。

Q6 都说NDS可以无线对战，请问它的实际使用效果怎样？聊天功能应该很有意思吧？可不可以对应网络？

从小编们的实际测试情况来看，10X10米范围之内的NDS的无线通信功能是绝对有保障的，而且不会受到墙壁等障碍物的阻挠。虽然NDS在传输速度上有了不小的改进，不过从一卡多机玩“大合奏”的情况来看，无限通信下载一款游戏仍然需要花费不短的时间——当然这还与参与主机数量以及距离等众多要素有关。NDS的无限聊天功能相当有趣，不过前提是在其普及量有了一定基础之后玩家才能彻底体会得到（在我国尤其如此）。网络对应方面，最近国外有家名称为“NITRO ONLINE”的小组对外宣布很快就能实现NDS的网络对战功能，另外，XBOX上著名的联网工具XLINK KAI也有支持NDS的打算，后者同时也会支持PSP的网络对应计划。

Q7 “双屏”和“触摸屏”的理念是这次NDS的杀手锏，请问它们的实际使用效果怎样？我们很担心下方的触摸屏会很容易就受到损伤，那样的话岂不让人心疼？

从随NDS首发的这十数款游戏来看，其对NDS独特理念的运用还是比较充分的。其中许多别出心裁的新奇玩法的确让人眼前一亮，希望有更多的游戏制作厂商能够利用这次机会充分发挥一下它们丰富的创造力给玩家带来更多的惊喜。触摸屏方面，任天堂自然将其作为了这次重点“保护”的对象，保护膜有着相当的厚度，只要玩家在游戏中不是特别“变态”的话，基本上是不会出现问题的。平常使用触摸笔在下方屏幕上造成的划痕只需用东西轻轻一抹就会立马消失不见，很方便。

Q8 NDS兼容GBA卡带，实际效果怎样？那它是否也能兼容GB和GBC的卡带呢？还有，可不可以兼容现在市面上的烧录卡？

NDS支持GBA卡带，其专用卡带插槽在主机的下方，但在NDS上只能使用一个屏幕。玩家可以在系统设置中选择是上方的屏幕还是下方的屏幕。从显示效果来看，在NDS上允许GBA游戏时画面会稍微缩小一点，四周会有一圈比较细的黑边，但不会影响实际游戏画面；而且画面比在GBA上要清晰不少。使用上方屏幕显示的话会比较亮，使用下方屏幕的话则比较照顾老GBA的玩家。NDS只兼容GBA，并不兼容GB与GBC卡带。尽管由于手头可供测试的烧录卡有限，目前只能说EZ、LINK、XG2在兼容性上没有任何问题；不过既然NDS兼容GBA卡带，那么在对烧录卡的兼容性方面理论上应该没有任何问题。

Q9 NDS正版卡带大概需要卖多少钱？什么时候能够出现D版？价格呢？虽然我们也想支持正版，不过毕竟正版卡带的价钱都不便宜，大多数情况下就只好选择D版了。

正版卡带的话，换算成人民币，大概是在350－380左右，热门软件有可能被炒到400以上。D版的情况，现在还很不好说，这次的NDS卡带使用了RSA最新的加密工具RSA BSAFE Crypto－C MicroEdition。RSA BSAFE Crypto－C是为在应用软件中提供加密功能而提供的加密模块和认证模块软件，它的MicroEdition则是专为小型信息家电提供的版本。单纯就纯技术角度上的破解而言有着不小的难度，希望大家在条件允许的情况下还是尽量多支持正版吧。

Q10 现在NDS上推出的这些游戏中能不能推荐几款非常好玩的作品给我们？

这次的NDS首发软件质量都不错。如果说非要着重推荐的话，龙哥个人认为瓦里奥制造、大合奏、直感、天堂独太以及马里奥64DS等游戏都相当值得一玩。另外，如果周围也有朋友准备买NDS的话，则大家最好事先商量一下要买的软件，尽量不要买重了。这样以后大家就可以互相交换着玩，资源利用效率最大化，这也是小编们的一点个人经验。

Q11 NDS卡带的容量是1Gb，也就是说相当于电脑上的128MB；和PSP的UMD光盘1.8GB的海量相比实在是相差太远了，以后NDS在制作游戏方面会不会太受这方面的限制？

事实上，NDS卡带的容量已经完全足够用来应付在它上面推出的众多游戏了。毕竟NDS宣扬的是创意，而不是华丽的画面与强悍的机能。一段精美的CG动画对于NDS这样的掌机而言完全没有任何意义，对游戏厂商来说除了浪费时间和金钱，并不能对软件的质量有多大实质性的提升。顺带一提，已经听说有外国的周边厂商研制出了256Mb的NDS卡带。

Q12 从NDS的首发游戏中可以发现虽然有不少游戏看上去蛮有意思，不过NDS如何度过之后的这段软件真空期？

从以往的经验来看，任何一台主机的发售之后，都会伴随有一段时间不短的软件真空期。NDS如此，PSP也将会如此。好在NDS向下兼容GBA游戏，玩家大可不必过于担心，单是把以前GBA上的大作再稍微回顾那么一下即可轻松应付过去。看来索尼在家用机上的看家法门，这次似乎被任氏完整的加以借鉴了。

Q13 现在发售的NDS好像统一都是银色的外壳，虽然很漂亮，不过NDS会不会像它的前辈GB和GBA那样，在以后发售更多颜色的版本呢？

这个自是当然，毕竟这些可都是游戏硬件厂商赖以生存和发展的必备常用手段之一啊。别说仅仅是颜色上的区别，相信以后各种各样的限定版本的NDS都会推出的——尽管从本质上来讲，限定版仍然只是颜色上的区别而已。不过还没等到任天堂官方产品的推出，国外网站上就已经公布了玩家自己制作的多彩NDS了。这些NDS的外形都设计的相当漂亮，相信不少玩家朋友看过之后也会心动了吧。



玩家问题大串烧



蔷薇色的惊悚世界

Pink Jack 从另类动画飘进PS2的玫瑰南瓜

《圣诞夜惊魂》在大陆并不广为人知，也许在国际上也未必算得上人气极高的动画，但在动画史上，却绝对是不可抹去的灵感一笔。这部由迪斯尼旗下试金石公司在1993年制作，鬼才蒂姆波顿（Tim Burton）监制的动画片，展示了一个奇异的魔幻世界，不一定能让所有人惊叹，却可使一部分人衷心喜爱。

这部动画片以黏土动画的方式摄制。一直以来，黏土动画以其即使个人也可完成的制作简易的优势为爱搞怪的艺术创作者们热爱，更因此赢得了个性化、另类、内涵丰富甚至嬉皮风范的名声。蒂姆波顿这次带来的则是一部黑色惊悚喜剧。我不知道惊悚两个字是否应该出现在形容《圣诞夜惊魂》的修饰词中，因为与其说它是恐怖片，还不如说是无厘头搞笑片。造型可爱搞怪的幽灵和骷髅，让人想害怕也害怕不起来，但当你悠游自在地享受轻松气氛的时候，却可能会被冷不丁冒出的惊悚片断吓到，邪恶与嘲讽的细声尖笑仿佛始终追随着观众。

看到这部动画片的时候，我突然想起日本原宿系的一种服装派系——Gothic&Lolita。Gothic&Lolita以洛丽塔的可爱服装融合摇滚乐歌德派的各种象征，如十字架，单纯黑白色搭配等，营造出既甜且冷的服装风格。如果Gothic&Lolita只是以象征性的黑暗元素来强调甜美内核的话，那么《圣诞夜惊魂》却用可爱外表加深了南瓜上那个邪恶笑脸的反讽意味和阴郁心态。它就像一个戴着玫瑰花冠的南瓜杰克，当你被它的可爱外表吸引时，却突然从里面钻出一条毒蛇，吐出信子，而上面还粘着一片沾有血渍的玫瑰花瓣。片中许多创意十足，带着邪恶的嘲讽意味的无厘头情节和设定，仿佛是一袋可爱与黑暗缠绕不清，味道暧昧的万圣节糖果，对胃口的人自会奉为经典。

今年10月21日，由CAPCOM制作的动作类PS2游戏《圣诞夜惊魂 奥吉的复仇》可以说绝未辱没这部鬼才动画的灵动。继承了动画中以可爱增加阴郁的角色造型，百老汇式的音乐剧对白之外，在其它的各个方面也都用足了力气来表现动画《圣诞夜惊魂》的世界观，使动画挥洒而阴郁的想像力在游戏中也得到充分的体现。

本作在剧情上未有很大发展，一个非常无趣的坏蛋奥吉与正义的杰克之间发生战斗的故事，奥吉趁杰克不在万圣节小镇的时候抓住了七个假日主人，宣称自己是七个假日之王，而杰克则努力将整个小镇恢复到原来的样子，该作诚意的表现了原作的世界观，并且作为一个游戏在各个方面表现优秀。

一般来说，由动画改编的游戏很少有动作非常流畅、动作设计结构合理的作品，近期由SAMMY出品的剑风传奇就是一个很好的例子，虽然动作还算流畅，但是动作的设计很差，击打感根本没有体现原作中那种厚重的感觉，而用于体现大剑厚重感觉的动作迟钝，则让这个游戏的操作感变得相对恶劣。不过圣诞夜惊魂这个游戏确是由老牌的动作游戏公司CAPCOM操刀，所以各方面均让人放心，在最近的游戏中，可以说是非常出色的。

在敌人的形象设定上笔者认为和原著有着一定程度的脱节，部分敌人设定得过于精美和彪悍，细节也过多，尤其是那些暴走状态的敌人，和原著中那种线条流畅，重点明确的风格并不是非常的一致，敌人的配合在CAPCOM的游戏中算一般，一般都是比较相同类别的敌人同时出现，给笔者留下比较深刻印象的倒是那些掷骨骷髅们的组合，在数量很多的情况下的确非常烦人，BOSS战则相对比较有趣，会多出一个音符槽，一般都是通过攻击BOSS来得到音符的积累，槽满了以后则会变成一个音乐游戏，成功地完成所有的拍子后会看到四个骷髅大腿美女的艳舞攻击，值得注意的是因为每次BOSS战斗的音乐都不一样，所以舞蹈的安排也是非常不同，最后和垃圾王的战斗中，音乐战斗的华丽场面让人瞠目结舌，可谓是这个游戏不可不提的亮点。



游戏也提供了相当丰富的隐藏要素，喜欢的玩家可以通过相关攻略得到所有的收集品，笔者就不多说了，最后想提一下的是关于这个游戏的场景设定，作为一个半AVG半ACT游戏，本作的版面设计绝对是一流的，不但忠实体现了万圣节小镇的原貌，而且提供了丰富的版面要素，虽然可以去的地方并不多，但是给人的感觉丝丝入扣，尤其笔者最后通过升降铁笼从关押节日领袖的地方回到了中央广场，从上层居民区通过好几个版面画了一个大问号终于回到了出发点，这样的感觉是非常棒的，而游戏通过关卡设定将版面有效的分割开来，但每个分割开的版面都提供了玩家非常丰富的可玩性，即使像笔者这样非常没有耐心的人，都感觉到非常的紧凑精悍，那种拿起手柄就不想放的久违的感觉又回来了，画面笔者就不罗嗦了，这是一个非常聪明而并不是靠炫耀机能的游戏，只要过了谜之森林的玩家应该都能够理解上面这句话的含义。

事实上，不止这些，从游戏选项中那些圆乎乎又带着尖锐触角的字体，画面中阴郁的配色，到战斗后评分时伴随的尖细恐怖笑声，制作人员似乎穷尽了一切力量让原作的世界在游戏中得以重现甚至延伸。许多原作中的场面都在游戏中重现并且更加漂亮，而原作的人物在游戏中得到了更大的发挥余地，有时候原作中不起眼的小配角能够成为一章的主要角色，比如最开始一棵到处找寻自己身上挂的死人的树。原作略带反讽的想像力也同样出现在游戏里，比如原本挂在这棵树上的死人被主角发现在墓地的各个地方蹲坐着，并且因害怕而抽泣。从圣诞老人杰克抛出的南瓜惊吓盒，到骷髅女郎的大腿舞，所有的一切都带着《圣诞夜惊魂》独有的诡异气息，令人为之着迷。（未完待续……）

□文\汪喵 □责编\飞月

Game Arts Show 大墙画廊

自从上期《大墙画廊》启动奖金评定后，不光是作者们的来稿数量增多，质量也普遍提高了！小沛已经高兴得合不拢嘴。如此一来评选工作也变得空前复杂，因为小沛实在担心漏掉哪幅好画稿没评上奖，但请作者们放心，小沛我一定会认真负责，决不让工作出现任何疏漏！还请大家继续支持小沛，支持大墙！



←麻宫 雅典娜 福建 陈峰

作为偶像歌手的麻宫不知为什么体型看起来有些臃肿。不过这幅画已经画得相当不错了，可惜画稿在邮寄过程中遭受了太多的蹂躏，画面质量实在是大打折扣！

最佳创意奖



↑HALO2 上海 克角半人马

游戏中的人物亲自上阵宣传，号召力肯定不小吧。画稿的美式风格为作品增添了不少力度。看到那个女人手中的游戏包装，难道你也购入了限量《HALO2》的铁盒套装？太酷了！

↓52寂静岭 天津 张洪喆

你用鼠标能够画得这么好实在是不容易啊！作品的风格十分贴合游戏中阴暗的主题，颜色的搭配也不错，人物神态把握得很好。





↑龙珠 新疆 曹徐松

以龙珠为题材的画稿往往要突出人物的魄力，虽然作者刻意用水滴营造那种氛围，不过似乎不很成功。另外说一句，作者的名字写得过于潦草，不知我们认得对不对。



→无名 广州 银牙白虎圣兽

请恕小沛无知，我实在不知道你画得是哪个游戏或是动漫的角色。甚至差点把“银牙白虎圣兽”当作是画稿名称了，幸亏《掌机迷》编辑部的暗凌提醒，不然……

最佳美工奖



←甘道夫 浙江 鲍炜

我也非常喜欢《指环王》中甘道夫这个角色，在你的笔下，这个睿智精干的老者颇显沧桑。一脸灰土色还有蓬乱的头发，难道刚经历了一场大战吗？



↑FF7AD 广东 李远聪

横幅的表现手法的确是气势不凡，但是画面缺乏动感的遗憾使得人物有些僵硬。克劳德的左臂感觉十分怪异，其与身体的角度没有表现好，似乎不见了。

GAME BAR

闲 聊 游 戏 吧

同时主持阖家和bar的一个直接恶果就是，我在这里没话说了……相比之下阖家更需要这种灵感一现的只言片语，所以现在有什么念头总是觉得：这个想法放到家那边会更合适一些吧，毕竟bar里的空间也实在有限得很。

别、别打，我知道自己这是忘本，毕竟一开始的时候就是从bar做到现在的啊。在痛定思痛之后我下决心一定要想出点儿什么来和大家说说，那就……就祝大家圣诞和元旦节日快乐吧？

啊，别打，我知道这其实是挺俗的一句话，不过普通的往往也是真诚的，the best wishes with my purest heart。

那本期的主题就是“蛋”……圣诞和元旦吗，大家可以去阖家看看哦，那里有我们更为体贴和亲切的问候与祝福。 □唯夜

一场单薄的友情盛宴

来自德克萨斯的女牛仔策马奔腾在美国西部广袤的荒野之上，说实话，这意境确实让我莫名其妙地联想起了一些大成本制作的商业广告。

广井王子老师继续带领着樱战的玩家们在世界各地旅行，从京都到巴黎，又从巴黎来到了德克萨斯，每一次的旅行都能够给玩家们带来全新的感觉，这一次自然也不会例外。

游戏类型变成了ACT，这多多少少还是出乎了很多玩家的意料。杰蜜妮与坐骑拉力穿梭于各种乱七八糟的敌人之间，爽快地完成着自己的杀戮，这幅场景怎么看都好像是真三国无双的近现代版本；不过既然是一个类似于外传的作品，作为玩家的我们倒也乐得看到一些新鲜的变化。

不过说实话，樱战5序章的剧情的确是有一些平淡，情节展开得四平八稳，几乎看不到什么荡气回肠的场景。一切几乎都在玩家的意料之中模式化地向前推进着，杰蜜妮在旅途中解救的神秘少女芙娃、因为一系列的误会而结识的布雷多、在危机时刻突然出现解围的德克萨斯骑兵队队长干巴，这些人在无意之中却再一次毫无悬念地扮演了救世主的角色。系列中原本一直强调的爱情戏依然在本作中继续上演，只不过已经不再像从前那样刻骨铭心。芙娃与点儿背男布雷多在旅行中渐渐擦出了看上去很朦胧的爱情火花。在盖茨堡，芙娃真实的身份曾让布雷多一时无法接受，他在困惑之中说出的话深深刺痛了芙娃，她默默离开了一路之上陪伴自己的朋友们而去直面自己的宿命。在伊甸园的最终战之时，成功走出迷茫的布雷多救下了芙娃，于是一个皆大欢喜的结局便将在这场战斗之后浮出水面，玩家们需要做的只是微笑着迎接。

游戏中似乎无时无刻都在强调着友情与合作这两个概念：只有在拉力的帮助之下，杰蜜妮才能够发挥出自己最大的战斗力；布雷多与干巴也会在杰蜜妮陷入危机之时一次次的及时出手相救，友情的力量如同春日的雨水，将西部荒原上因为干燥而裂开的缝隙逼和地填满。该作的游戏类型虽然是ACT，但是在其他ACT中凡是主人公便必定是孤胆英雄的设定却依然在该作中不见踪影。樱战系列中，团队精神一直是系列的特点之一。俗语云：“你浑身是铁又能打几颗钉？”“双拳敌不过四手，好虎也架不住一群狼。”因而，在樱战系列中，有一个团结且相互友爱的团队便成为了作为救世主的充分必要条件。从帝国华击团到巴黎华击团，再到美国西部的这些肝胆相照的朋友们，每一作的主人公们无疑都用他们的行动证明了这一点。

于是，友情，这个从上个世纪九十年代初便开始在一些少年漫画中被夸张地强调出来的概念，同样也成为了樱战5序章的基调。

然而即使如此，樱战5序章对友情的刻画上似乎也并没有达到一个很高的水准。我的意思是，呃，这部作品在一些煽情性剧情上所用的笔墨并不是十分成功。在游戏中，友情往往是通过一种拯救以及被拯救的形式表现出来的，这种不对等的表现方式会很容易使玩家们误认为游戏中人物的关系是由每一个人的感恩情结而联系在一起的，因而当游戏中出现表现友情的剧情时，玩家们也许会想：“XXX在这个时候说出这样的话或是做出这样的事本来就是他应该做的，这是做为以前别人曾经救了他一命的报答。”如此一来，必定会使一些本来十分具有煽情感的剧情表现力度大打折扣。



同样在本作中，杰蜜妮作为一个女性，终于结束了系列一直以男性作为第一主人公的历史（哦哦，鄙人一直固执地认为大神一X不过是披着道貌岸然羊皮的一头色狼）。这虽然也勉强算得上是一种创新，然而作为一款以突出友情为卖点的作品来说，这样的设定是否会更有力个人认为还是有待商榷。我们知道，在西方的传统思想中，友爱是基于德行的，而友爱的德行则表现为一种兄弟般的友爱。因而，友爱这个概念在通俗的诠释意义上是基于男性中心主义的（这一点我们从很多的少年漫画中依然能得到深入浅出的证明）。以一名女性主人公来表现男性中心主义的友爱，当然完全是可以的，不过在表现深度以及感染力度上恐怕都需要多费一些笔墨，或者打了些折扣，毕竟，一个社会上的流行思路作为文化背景而言具有强大的统治力（呃，在这里我也只是发表一些个人见解，请女权主义者们不要西红柿臭鸡蛋伺候，谢谢）。



最后值得一提的是本作的配乐，时而轻松时而紧张的音乐与剧情的配合十分和谐。时常出现的铜管的俏皮重奏与弦乐组的抒情配合，会让玩家们在不知不觉中便听得摇头晃脑面露微笑，再加上制作精良的画面，还是很容易便给玩家们带来了享受的感觉。

总之，虽然本作的剧情上有着一些不足，然而总体来说还是一款优秀的游戏，毕竟它只是一款外传性的作品或者说是一个新的传奇的序章。这部作品有理由让我相信，樱花大战始终是一个值得期待的游戏，它永远不会让我们感到太多的失望。

□文/加加不鲁根

有关幽白的似水年华

十年前的1995远远没有现在这样有趣，那时候的游戏专卖店还没有塞满石家庄的大街小巷，游戏产业的先驱者们隐藏在胡同中，用阴郁的眼神儿望着面前成堆的铜币黯然神伤。那一年，我和朋友墨鱼在某居民区后的一家游戏店中第一次见到了土星的模样，那是一台体积要比我当时最为熟悉的FC要厚实许多的白色机器，肥硕的老板把身体陷在椅子中，用粗短的手指按动着手柄上的按键，21寸彩色电视机上两个色彩鲜艳的肌肉男便战做一团，发出气功的同时嘴里喊出的倭寇语声声入耳，让两个同为十岁的少年心潮澎湃。

诚然，SS的画面足以让天天在家玩FC的十岁少年心醉神迷，不可自拔地陷入浪漫主义的泥淖。然而，十块钱一小时的夸张价格却化身成大棒一根，迎头一击便将两位少年打回了现实主义，十分残忍。于是墨鱼同学便吞咽下欲望的口水，默默无语地和我一起来到游戏店中的MD面前坐下，恶声恶气地吩咐陷在椅子中激战正酣的胖子老板给我们插卡。

十六位主机Mega Drive作为Master System的后代，外表如同它的前辈一样机身瘦小且黑不溜秋，让人禁不住联想起饥荒时期非洲大陆上的居民，令人看上去十分不爽。加之组装手柄握在手中轻飘异常、毫无质感，按上去还会发出咯哒咯哒的难听声

响：这令墨鱼同学更加心情烦躁，手下一身白衣飘飘的隆师兄在风林火山中莫名其妙地跳来跳去，被我的肯师弟一次次高高升起的“嚎由跟”打至仆街。游戏玩得不爽的墨鱼自然不能放过玩得很爽的老板，因此便转过头对着老板高声喊道：“无聊，换卡！”老板胖子心地善良且深知顾客即上帝的最高行业准则，于是满面陪笑地放下手中的SS手柄走到近前，将一盘新卡换上。然而墨鱼同学并不肯善罢甘休，将新游戏玩上不到五分钟后便又向老板高声喊喝，如是再三，让可怜的胖子老板几乎精神崩溃。

那个时候，富坚义博老师的少年漫画《幽游白书》风靡中小学校园，几乎每个少年都梦想能够将右手比作手枪形发射出灵丸或是伸直手臂摊开手掌轰出黑龙波。我与墨鱼同样不能免俗，那个时候他满头卷发形象委琐，与灵气剑的使用者桑原和真同学十分神似，于是我便每每在课间餐时间里将从家中携带的苹果递与墨鱼，嬉皮笑脸地请他使用灵气剑将苹果皮削掉，这使墨鱼同学十分无奈，于是他经常一亮自己手臂上的肱二头肌便要使用户愚吕弟的绝技百分之一百二十力量将我撂倒。

某居民区后的游戏店胖子老板显然对目前青少年中的流行风向了如指掌，于是他在数次被召唤之后便拿来了一盘唤做“魔强统一战”的游戏卡插到了机器上，而后对我们两个神秘地莞尔一笑，默默退回自己的椅子上继续激战。



十分钟后，两个聚精会神的十岁少年目不转睛地盯着面前的18寸彩色电视机无话可说，四只手在两个质量低劣的组装手柄上忙做一团，喀哒喀哒的响声几乎震耳欲聋。浦饭幽助同学与飞影同学在异次元空间中战得不可开交，异次元空间中有两条线可以跳来跳去，站在不同的线上便谁都碰不着谁，这种全新的格斗方式令我和墨鱼耳目一新——那个时候我们在惨淡经营的街机厅中还没有见到“饿狼3”的身影，所以多线格斗设定在我们眼中还如同飞翔的河马一般新鲜。“魔强统一战”在打击时有一种拳拳到肉的感觉，掉血一半之后能够发动的必杀技也是华丽异常，实在是让人流连忘返。那一天我与墨鱼不知不觉中便在黝黑的MD面前坐了两个半小时——这很要命，因为我们原本只打算在这里坐一个小时便回家的。那个时候MD的租借包机价格大概是一小时四块或者是六块，而我们俩每人都只带了两块或是三块，总之二人当时身上的总资产只够付一个小时的帐……不过好在胖子老板心地善良，不计较刚才墨鱼对他呼来唤去的委琐行为，说了句下次把钱补上便挥挥手将我们放行。

现在想来，胖子老板当时没让我们抵押任何东西便将我们放行的理由其实简单得很——他确定“魔强统一战”的吸引力足以让我们继续乖乖地来到他的店中为他创造经济效益。而我们也确实这样做了，我们在胖子老板的店里撒下了大把的银子，每次进门，墨鱼便喊到“魔强统一！”于是胖子老板便会匆匆拿着一盘黑色卡带跑来插好，打开电源，我和墨鱼坐下便开始对战。那个时候，胖子老板的店中共有MD八台，其中往往四台以上的机器上插的都是“魔强”，而渐渐地，八台机器全部沦陷于富坚义博老师的世界中的情景也屡见不鲜起来，这委实是一幅壮观的场面。

说到底，这个游戏的吸引力如此之大是与它的出色品质分不开的：优秀的漫画背景加上优秀的游戏性，我估计即便将其称为



MD上最高的格斗对战游戏想必也不会遭遇太多的反对意见。据我所知便有许多富坚义博老师的fans由于这款游戏而转职成了游戏玩家，这实在是一件再好不过的事情了。

白驹过隙，乌飞兔走。十年之后的今天，浦饭幽助同学可以蓄力的大灵丸、飞影同学可以打到自己身上的黑龙波、户愚吕兄同学背对敌人的一击必杀的MAX技都已经在我的脑海中模糊起来，富坚义博老师画出了更加强悍的少年漫画《Hunter X Hunter》，就连当年可望而不可及的土星都成了昨日黄花……然而一切却并没有全部物是人非，我至今仍然时常会想起多年前玩魔强时所看到的奇迹：

那时，我对墨鱼说：“我那天的确看见藏马同学在没发必杀的时候变成了妖狐，而且他还往前走了好几步才变回原形。”

“做梦呢吧你。”墨鱼把嘴一撇，斩钉截铁地说。

真是一梦十年啊。

□文/张天然





“哎哟你要迟到啦！哎哟你要迟到啦……”闹钟在耳边以一种婉转到发嗲的声音没完没了地叫了起来，搅醒了我的一场美梦。我一边从床上费力地爬起来一边琢磨着是该把这厮用铁拳砸死还是用战斧砍死，但最终只能悻悻且无力地把它关掉而不敢怎么样。因为我已经摔坏七块闹表了，老妈说再敢弄坏一个闹钟的话她就把我的GBA也摔掉……

穿上袜子后我瞪了那闹钟一眼：小样儿，等我PSP入手，看我不摔死你，等那时GBA就让老妈随便去摔好了。

一天就这样开始了，太阳已悄然升起，可另一边的天际还有月亮的踪影，难道这就是所谓的光明与黑暗？不过高三是没有光明的，我一边这样想着，一边开着自己的车（自行车），在通往学校的马路上横冲直撞。

进校门的时候要亮出那个做得像狗牌儿一样的胸卡，门口有一个老头儿站在那检查，你跟他对话他只会说“胸卡”，我心里暗想你这个NPC真是没智商，不是这的学生谁大清早不睡觉跑来上课？

整个早自习我都在和同桌们讨论一个严肃的问题——问世间什么最美丽：女友、money，还是PSP？正在我大侃特侃之时，班主任突然破门而入。于是又一个更加严肃和现实的问题摆在眼前：死或生？死就是硬扛，愣不承认刚才上自习说话了；生就是赶紧把那哥俩也招出来。但其实招也是死，就是被他们俩拍死……刹那间我想起了李逍遥被押在衙门大堂上的那一幕——不招的话剧情没法儿发展啊！于是我招了……果然，剧情发展了：下课后两位同学练了我一套龙虎乱舞。当时真想变成马里奥把他们都当成蘑菇踩掉，顺便包括那个将胸卡设计成狗牌儿的白痴。

气儿正不顺呢，我突然有了一个想法：不如请班花吃顿饭，冲冲一天的晦气。哥们儿都说我这是最终幻想，因为班花美得简直是三国无双；而我也是无双，而且是真无双，只不过是反面意义上的……可令人大跌眼镜的是，班花居然答应了，条件是送她个礼物……这个，请她吃饭还要送她礼物？思来想去就拿电软当这次的心跳纪念品吧！美味过后，我双手奉上电软，她的眼光在其上停留片刻之后，迟疑地轻启朱唇道：“这个擦嘴有点儿硬吧？”

下午体育课上我由于此前受到了班花的精神鼓励，尽出风头，连进两球，不过都是乌龙球……于是我很快便由胜利十一人晋级到胜利十二人——球童。难道我在足球事业上的发展真的就如玻璃上的苍蝇——前途是光明的，道路是没有的？

到了晚自习更是一塌糊涂，不知为何我的思绪竟像脱缰的野马一样肆意奔驰，不受控制。胡思乱想中我觉得自己已经在月光下变成了蝙蝠，飞到班主任那里咬她一口，但又怕她一苍蝇拍就把我打下来，或者还以为我就是只蚊子呢。在这种想法中更令我恐惧的就是如果飞到一半MP消耗殆尽了怎么办，那岂不就直接变回原形从天上掉下来摔到毁容？

就在这时我的月下狂想曲随着放学的铃声结束了，我随着人潮涌出教学楼跨上我的GT自行赛车就往外冲……突然，“胸卡”，一个声音堵得我差点没从车上翻下来，你这个NPC真是没AI啊，难道还想留我过夜……

回到家的感觉真爽，脚都没洗就钻进被窝玩GBA了，不过没多久一阵困意袭来，我只好挣扎着摘下了眼镜——睡觉喽！再睁开眼时，又是怎样的一天？还是同样充满着期待，以及同样充满着无奈？

□文/谢海亮

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。





PS	本刊译名：盗墓者			
	EIDOS/CORE	1996.9.15	49.99美元	——
动作冒险	CD-ROM	美/欧版	1人	13岁以上

我来了，我看见，我征服——「盗墓者」

把时间推回到1996年9月：在之前的两三年中，PS、SS等"次世代"游戏主机先后诞生；正好一年前，具有划时代意义的显卡"Voodoo"横空出世；仅仅五个月前，那个蹦蹦跳跳的大胡子水管工震惊了全世界；3D的游戏空间向玩家们扑面而来。在时代的浪潮中，《盗墓者》于PS、SS、PC等三大平台上同期发售了。

某些批评者认为，《盗墓者》之所以得到大家的关注，主要归功于它的主角：劳拉·克劳馥（Lara Croft）——很显然，在硬汉形象主打的动作冒险游戏领域，这样一个具有魔鬼身材的女性能够吸引玩家的眼球也是理所当然的事情。也有人认为这个游戏并没有太多的原创要素，它只不过是吸收了当时所流行的第一人称视角射击游戏（FPS）的元素，并且采用了《波斯王子》等平台跳跃式游戏的基本设计思路。真的是这样的吗？我们所知道的一个事实是：在《盗墓者》面世之初，它被称为"《印第安那·琼斯》风格的3D游戏"、"女性版的《波斯王子》"，而在数年之后，当《印第安那·琼斯》和《波斯王子》系列的新作推出时，却反而被拿来与《盗墓者》作比较。首作近三百万套、全系列累计三千万套的销量证明了《盗墓者》在商业推广和游戏素质两方面的成绩。

劳拉的个人魅力是毋庸置疑的。即使以专业的眼光看来，她也无愧于游戏史上设计最出色的角色之一。除了傲人的身材之外，她更拥有贵族血统，气质出众，同时还具备天生的叛逆性格。她向往贴近大自然的自由生活，以考古作为自己的职业，并且以自己的冒险经历为素材写作。在官方的资料中，她被描述成一个勇敢、坚强、独立并且不失幽默感的的女性，这使得她轻而易举的获取了很多男性玩家的钟爱。在商业宣传上的投入对于劳拉的人气飙升起到了推波助澜的作用，有关她的电视电影节目、人物模型玩具、各式各样的广告纷纷登场。最为人们所熟知的一段佳话是她被《时代》杂志评选为"50个最具影响力的人"之一，以唯一的虚拟人物身份，比肩比尔·盖茨、史蒂芬·斯皮尔伯格等等业界巨擘。另外一个在国内比较不为人知的小秘密是劳拉甚至把广告做到了游戏当中，例如在三代中那套著名的潜水衣。毫不夸张地说，对于劳拉这个人物的塑造，是有史以来最成功的商业运作之一。

好吧，让我们抛开商业的浮华，回到游戏本身上来——或许它确实是借鉴了一些其他游戏的成功经验，但却无愧于集大成者的称号。动作、冒险、解谜



等游戏元素和电影化的表现手法所结合起来，为玩家提供了前所未有的体验。更为重要的是，它构造了一个宏大雄伟的3D空间。劳拉会在南美山地、古罗马遗迹、埃及金字塔和失落的亚特兰蒂斯之间穿梭，带领玩家领略这个神秘而富于吸引力的世界。在游戏中存在着大量让玩家们津津乐道的谜题，虽然你可以把它看作是对以往那些经典动作游戏的改造，但是别忘了这是从2D到3D的飞跃！从这个意义上来讲，说《盗墓者》是开创时代的游戏又有何不可呢？

绝佳的场景选择无疑是游戏大受欢迎的重要原因。如同它的标题一样，"盗墓者"的职业显得如此富有神秘感和刺激性。对于生活在现代都市中的玩家来说，也许做一个无畏的探险家就是你可望而不可及的梦想。残破的石壁、褪色的壁画、致命的机关、恐怖的木乃伊、四处游荡的亡灵、还有不辨真伪的神话传说，有谁能够抗拒它们所引起的好奇呢？正因为如此，当本系列的后续作品逐渐将场景转移到威尼斯、伦敦等都市中时，引起了很多玩家的强烈抗议——没有古墓，还能叫做《盗墓者》吗？

在游戏里，当你化身为劳拉在斯芬克斯巨像的头顶小心翼翼的走动时，将四周景物一览无余的鸟瞰视角会让你倍感雄壮。而此时你敏锐的目光发现了一块本来很不起眼的岩石，看起来它似乎能够通往某个地方。于是你试探着摸索过去，抓住石头的边缘悬挂而下。你发现自己的脚下就是深不见底的陡壁，这几乎让你有点头晕目眩了。你深吸一口气，沿着石缝挪动到另一边。果然，在角落中有一个隐蔽的洞口。踏入洞中，你在墙壁上看到了几个开关，试着拉动一下，却没有任何反应。你仔细地环顾四周，从墙上的壁画中发现了蛛丝马迹，根据壁画中的神话故事的暗示，找到了拉动开关的正确顺序。一个隐秘的房间打开了，里面就摆放着法老王的秘宝！你迫不及待的跨步向前，想要把它一把抓在手里，然而此时背后传来了轰隆隆的声音……来不及回头了！你凭着本能的反应一个侧空翻，落地之后马上又是一个翻滚，一块巨石贴着你的后背滚了过去，如果不是动作迅速的话你就被压成肉酱了！你压抑住狂跳的心脏，仔细的再勘察了一遍周围，确认没有危险之后才再次走上前去，把秘宝拿在手中。光荣和财富属于你，属于劳拉·克劳馥！——这就是游戏中典型的一段流程。在《盗墓者》的世界中，智力性和动作性被相当完美的结合起来。游戏制作者精心设置了每一个关卡，他们本着"观察→发现→思考→操作"的基本思路来设计所有的谜题。当你越过了所有的艰难险阻，终于获得成功的时候，那种满足感又有什么能够比得上呢？

回顾《盗墓者》系列所走过的八年时光，带给我们最大震撼的无疑还是初代作品。究其原因，那种"惊艳"的感觉是永远无法替代的。平心而论，《盗墓者》系列虽然续作频繁，但是一直都缺少突破性的变化，从来没有走出过初代的框架。也许是正是因为多年墨守成规，导致制作者失去了创新的灵感，终于使得决心求变的系列第六作《盗墓者·黑暗天使》遭遇了滑铁卢。尽管这样，还是有一种精神一直传承于系列的始末，并且深深烙印在每一个《盗墓者》的忠实玩家的心中，那就是：我来了，我看见，我征服！

《盗墓者》系列作品表：

名称	机种
盗墓者	SS/PS/PC
盗墓者黄金版　未完成的任务	PC
盗墓者2　西安匕首	PS/PC
盗墓者2黄金版　黄金假面	PC
盗墓者3　劳拉的冒险	PS/PC
盗墓者3黄金版　失落的秘宝	PC
盗墓者4　最后的发现	PS/PC/DC
盗墓者5　历代记	PS/PC/DC
盗墓者6　黑暗天使	PS2/PC

□文责/荇菜

Girl's GameGarden

音声特别版

女性游戏花园

很久没在3G和读者们见面了，随着电软的全面改版，作为2005年第一次登场的3G自然也要以全新的面貌出现。

在内容上，本期的音声特别版和以前的主题取向完全不同。作为服务女性同胞的元素，美声是和美形同样必不可少的重要关键之一。而大量阵容豪华，情节精彩的DRAMA却仍未为广大读者所熟知。更希望本文可以令大家感受到"声音不仅是用来听的，也是可以用来看的。"

轻折一枝高楼之花（华）



《ファインダーの标的》是改编自山根绫乃老师同名漫画的DRAMA CD组。

由于某魔对CAST中的声优没有任何执爱，所以能以一个很客观的角度来聆听。其实在最初看到这个CAST的时候，并没有立刻确信这样的阵容就能完美诠释出自己心目中那些个性鲜明的角色，然而听过之后，却还是觉得，这的确是部可以令人满意的作品。

在以三个单元故事串联的第一张CD中，讲述的是日本不良商人麻见和自由摄影师高羽，言简意赅地说，也就是一个成熟坏男人和一个阳光小子相互追逐的有趣故事，这也是连载漫画的主线。子安武人和筱沼晃的演出都相当生动地再现了漫画原作，可以说表现不俗，以耽美DRAMA而言，可听性还是很强的。

值得一提的是，其间有已经成为黑社会老大的刘飞龙作为配角的第一次出场，身份为香港人的飞龙初次登台时，是使用粤语开场的，永远忘不了听到石川先生第一句"点解"的时候，那种惊讶又莫名感动的情绪，不管听不听得懂……知道那是中文就有很怪的亲切感。

PS：点解（谐音）——广东俚语，应该是飞龙在问"什么事"或"怎么了"。

PS又PS：这部DRAMA还有贴心的一点就是超级忠于原作，拿着漫画可以充当DRAMA翻译的那种程度。

不论从故事情节还是声优表现力方面，某魔都强烈推荐这套CD组中的第二枚——《高楼之华》。

《高楼之华》的故事内容选自《ファインダーの标的》连载漫画中，以人气配角刘飞龙为主线的同名篇章，时间设定以主线故事更早七年以上，所以是回忆形式的故事——香港黑社会龙头老大的养子飞龙，拥有过人的才干与出众的美貌，但是与养父的亲生儿子，也就是自己的义兄——焰燕关系紧张。在一次任务中意外地结识了由日本来香港办事的麻见之后，飞龙一直摇摆不定的心，掀起了更剧烈的波澜。一直被哥哥视为傀儡娃娃般随意操纵的飞龙，其实有着异常强烈的自尊心，因为对养父的爱，使得他不敢也不愿意去违抗父亲和兄长的命令，强迫自己忍耐焰燕的摆布和嘲讽。在一次忍无可忍的离家出走后，飞龙渐渐发现自己对本该是敌人的麻见产生了莫名的情愫，然而家族的羁绊和亲情的束缚，令飞龙无论如何也摆脱不了悲剧的命运——在焰燕疯狂的设计下，事情滑向了极端的斜坡，把所有的人都席卷了进去，飞龙目睹了父亲和焰燕被人无情地射杀，而焰燕在咽气前居然说一切都是麻见主导的。可即使是这样，飞龙仍不愿意相信麻见会做出令自己痛苦的事情，直到他在麻见的住所见到他与警察的会面……



第二张CD《高楼之华》中但凡是有飞龙内心独白的部分，全部配有优美的中国风格背景音乐，让这个异常美丽的东方男子即使隐藏在麦克风后面，还是照样能轻松地叫醒听者的耳朵。乍听石川的飞龙，感觉稍显"薄"了一点，声音似乎有些四平八稳，纵然是该冷时冷，该沉时沉，技术上可说把握得不错，但终究没有特别让人在意的地方。好比飞龙对待焰燕的羞辱，表现出来的抵抗，面对父亲时的那种孺沐之情，面对即将要杀的对象时，那种冰冷，都表现得恰如其分。但在听这些场景时，海中还是无法将这个声音和漫画中的飞龙，那个混合着矛盾与坚强的美丽形象合二为一。惟独在飞龙面对麻见的时候，石川的声音起了变化，非常微妙，毫不做作的一种性感，自然流露，真可说是飞龙这个角色的点睛之笔。石川演绎的飞龙，最令人满意的地方，也就在于这部分在特定人物面前才展现的性感。



↑超人气声优子安武人。

再仔细听一下另一位主角，不难发现，在第一张CD中为了捉弄高羽而经常出现在子安声线中的促狭语气，在《高楼之华》中却几乎听不到，由此可以推断，麻见对飞龙，并不是对待"喜欢的人"的那种感情。所以相反的，子安在这一张CD中的表现，比较单一，就是很常见的那种有点冷，有点酷，有点坏，有点致命吸引力的成熟帅哥(汗，好像这些"有点"加起来绝对没可能"常见"的)只有一次，就一次，麻见替飞龙疗伤那次，这个在人家痛得死去活来狂叫的时候还笑得出来的家伙，让人几乎要出一身冷汗的那笑声让人记忆深刻。最后是经验老道的成田桑。有一点一直很让人耿耿于怀，焰燕这个美丽的名字却赋予了那样一个歇斯底里的家伙，残念ING……不过成田先生那上仰的语尾音，加上略带神经质的嗓音，把个恶劣、恶志、粗鲁、粗暴、独占欲强烈、又不会表达感情的坏哥哥形象三位一体演得入木三分，是私以为这个CAST里最挑不出缺点的表演者。

又冷又酷又坏心眼的麻见；美貌又坚强的飞龙；死硬派加无理取闹的恋弟狂焰燕=子安武人、石川英郎、成田剑——《高楼之华》的声优铁三角就是这样炼成的。

毒品、枪战、硝烟弥漫、黯雾重重的黑社会离我们很远，但是麻见、高羽、飞龙、焰燕这些《取景器中的目标》却又仿佛就在眼前、耳畔一公尺处，有着距离的美，永远是最诱惑人，最值得追寻的，这就是所谓高楼之华（花）的魅力所在。

最后的PS：古文中"华"与"花"通译，没想到连一海之隔的日本人都知道。HANA（花）哟！美いです！

□文/魔非　责编/飞月



国内译名：《取景器的目标》或《头号目标》
原作/插图：やまねあやの（国内译：山根绫乃）
漫画出版社　Be-Boy Comics
商品番号 G0100350008000001132
本体价格：3,810日元
声优阵容：麻见隆一/子安武人
刘飞龙/石川英郎
刘焰燕/成田剑

CD名称：ファインダーの标的（双CD组）

Disc 1ファインダーの标的：
chapter1 ファインダーの标的、chapter2 FIXER、chapter3 ボディチェイス
Disc 2 ファインダーの标的：～高楼の华～
chapter1 眠れる龙、chapter2 逆鳞、chapter3 觉醒、chapter4 侵食、chapter5 罠、chapter6 胸の伤迹
附录：声优FREE TALK





日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

热热闹闹的2004就这样离我们远去。在过去的这一年中，留给我们每个人太多的回忆。精彩不断延续，即使是在岁末最后2个月中，也同样充满了激动！DS、PSP先后出炉，真想不到心中美好的期待这么快就变成了现实！2004年的完结是一个ENDING，同时也是一个全新的开始。看看05年头一个月的新作游戏发售表，其中是否有你翘首企盼的游戏呢？ □责编/布塔

PLAYSTATION 2

日期	中文名	日文名	类型	厂商
1月1日	西部之侍—活剧侍道—	サムライウエスタン—活劇侍道—	AVG	SPIKE
1月6日	SIMPLE2000系列极限VOL.23 PROJECT MINERVA PROFESSIONAL	SIMPLE2000シリーズアルティメットVOL.23 プロジェクトミネルバプロフェッショナル	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE2000系列极限VOL.24 魔界转生	SIMPLE2000シリーズアルティメットVOL.24 魔界転生	AVG	D3PUBLISHER
	SIMPLE2000系列极限VOL.69 口袋游戏集锦	SIMPLE2000シリーズVol.69 THEボードゲームコレクション	ETC	D3PUBLISHER
	数码怪兽X	デジモンワールドX	A·RPG	BANDAI
	BuzzRod—垂钓幻想—	BuzzRod—FISHING FANTASY—	SLG	STARFISH
	零式舰上战斗记 TAITO BEST	零式艦上戦闘記 TAITO BEST	SLG	TAITO
1月13日	黄金眼 侠盗特工	ゴールデンアイ ダーク エージェント	FPS	EA
	模拟人生	ザ アーブズ シムズ イン ザ シティ	RPG	EA
	义经英雄传	义経英雄伝	ACT	FROMSOFWARE
1月20日	新纪幻想 鬼怪之魂2	新紀幻想 スペクトラルソウルズ2	S·RPG	IDEA FACTORY
	新纪幻想 鬼怪之魂2（限定版）	新紀幻想 スペクトラルソウルズ2(限定版)	S·RPG	IDEA FACTORY
	终结者3 救赎	ターミネーター3 ザ レデンプション	ACT	ATARI
	怪物猎人G	モンスターハンターG	ACT	CAPCOM
	幕末风云传	幕末風雲伝	ACT	元气
	信长的野望 天下创始 with 升级包	信長の野望 天下創世 with パワーアップキット	RPG	KOEI
	霍比特人的冒险 指环王 最初的故事	ホビットの冒険 ロードオブザリング はじまりの物語	RPG	KONAMI
	魔法先生NEGIMA！特待生版	魔法先生ネギま！特待生版	AVG	KONAMI
	魔法先生NEGIMA！优等生版	魔法先生ネギま！優等生版	AVG	KONAMI
	怪盗Apricot完全版	怪盗アプリコット完全版	AVG	TAKUYO
	怪盗Apricot完全版（限定版）	怪盗アプリコット完全版（限定版）	AVG	TAKUYO
	目标TOP！	トップをねらえ！	AVG	BANDAI
	钢铁的女朋友2nd	鋼鉄のガールフレンド2nd	SLG	Broccoli
	巫术XTH	ウィザードリィ エクス	RPG	Michaelsoft
1月27日	角斗士 自由之路	グラディエイターロード トゥー フリーダム	ACT	ERTAIN
	三洋帕青哥天堂11 新海与再会银玉之狼	三洋パチンコパラダイス11 新海とさらば銀玉の狼	SLG	IREM
	数码恶魔传说2	デジタルデビル サーガ アバタール チューナー2	RPG	ATLUS
	女孩万岁R15	GIRLSブラボ−R15	AVG	角川书店
	女孩万岁R15 DX PACK	GIRLSブラボ−R15 DX PACK	AVG	角川书店
	秋之回忆 雨后Vol.1	Memories Off After Rain Vol.1	AVG	KID
	秋之回忆 雨后Vol.1 SPECIAL EDITION	Memories Off After Rain Vol.1 SPECIAL EDITION	AVG	KID
	IZUMO完全版	IZUMOコンプリート	AVG	Goodnavigate
	NANOBREAKER	ナノブレイカー	ACT	KONAMI
	异兽传说	ラジアータ ストーリーズ	RPG	SQUARE · ENIX
	兽王记–PROJECT ALTERED BEAST–	獣王記–PROJECT ALTERED BEAST–	ACT	SEGA
	啪啪 耳朵和尾巴地故事	ぴゅあぴゅあ 耳としっぽのものがたり	AVG	DATAM
	爆炎打！巨人之星 II	スロッターUPコア6 爆炎打！巨人の星 II	SLG	DORASU
	死亡淡人 铁拳：尼娜威廉姆斯	デスバイディグリーズ 鉄拳：ニーナ ウイリアムズ	ACT	NAMCO
	宇宙战舰大和号 暗黑星团帝国的逆袭	宇宙戦艦ヤマト 暗黒星団帝国の逆襲	AVG	BANDAI
	Rim Runners	リムランナーズ	AVG	FOG
	A.C.E	Another Century's Episode	ACT	BANPRESTO
	ANGEL☆WISH 面对你的笑颜！	エンゼル☆ウィッシュ 君の笑顔にチュッ！	AVG	PIONESOFT
	ANGEL☆WISH 面对你的笑颜！(SPECIAL PACK)	エンゼル☆ウィッシュ 君の笑顔にチュッ！(SPECIAL PACK)	AVG	PIONESOFT
1月预定	麻将少女	ちゅーかな雀士てんほー牌娘	TAB	GENEX
	麻将少女（典藏版）	ちゅーかな雀士てんほー牌娘(コレクターズエディション)	TAB	GENEX
	FANTASTIC FORTUNE2☆☆☆（三星）	ファンタスティックフォーチュン2☆☆☆(トリプルスター)	SLG	GENEX
	钓鱼 绝妙的旅行	川のぬし釣り ワンダフルジャーニー	RPG	MMV
其他	120日元（暂定）	120円（暂定）	ETC	INTERCHANNEL
	空中三角力量—蓝翼骑士—	AIRFOCE DELTA —BLUE WING KNIGHTS—	SLG	KONAMI
	天使之羽—黑之残影—	Angel's Feather—黒の残影—	AVG	GNSoftware
	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	SLG	FROMSOFTWARE
	雅典 2004	ATHENS 2004	SPG	SCEI
	死神	BLEACH	ACT	SCEI
	BREAKER	BREAKER	MMOACT	TECMO
	Catan	Catan	MMOTAB	CAPCOM
	恶魔猎人3	Devil May Cry 3	A·AVG	CAPCOM
	源氏	GENJI	A·AVG	SCEI
	梦幻骑士4 回归	GROWLANSER IV Return	S·RPG	ATLUS
	GUISARD Revolution—思念围绕着我们—	ガイザード レボリューション—我らは想いを身に纏う—	AVG	KID
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	NANA	NANA	SLG	コナミ
	OZ（暂定）	OZ（暂定）	ACT	KONAMI
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机動戦士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	浪漫沙迦—吟游之歌—	Romancing SaGa —Minstrel Song—	RPG	SQUARE · ENIX
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	S.L.A.I—STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL—	S.L.A.I—STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL—	ACT	KONAMI
	STRIKERS1945 I & II	STRIKERS1945 I & II	STG	TAITO
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	あずみ	あずみ	ACT	ESP
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン インザダーク−ザ ニューナイトメア−	AVG	CAPCOM
	伊苏3—来自伊苏的奇迹—	イースIII−ワンダラーズ フロム イース−タイトー	RPG	TAITO
	永远的ASELIA—永恒之剑的精神—（暂定）	永遠のアセリア—The Spirit of Eternity Sword—(暂定)	SLG	日本−SOFTWARE
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学園ヘヴン おかわりっ！	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之绊—	家族計划—心の絆—	AVG	INTERCHANNEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
	绚烂舞踏祭	絢爛舞踏祭	SLG	SCEI
	高速机动队—世界超级警察—	高速機動隊—World Super Police—	RCG	JALECO
	钢铁的女朋友2nd	鋼鉄のガールフレンド2nd	SLG	Broccoli
	模拟人生	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	RPG	EA
	儿雷也见参！	儿雷也见参！	ACT	CAPCOM
	新纪幻想频谱灵魂 II	新紀幻想スペクトラルソウルズ II	S·RPG	IDEA FACTORY
	新世勇者大战	新世勇者大战	S·RPG	ATLUS
	新选组群狼传	新选组群狼传	ACT	SEGA
	超级猴子球DX	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
	圣灵机2	圣灵机ライブレード2	SLG	ウィンキーソフト
	绝体绝命都市2—冰封地记忆—	絶体絶命都市2—凍てついた記憶たち—	AVG	IREM
	我们、……他如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	告别月夜	ツキヨニサラバ	ACT	TAITO
	天外魔境 III 泪	天外魔境 III NAMIDA	RPG	HUDSON
	天星—命运之剑	天星—SWORDS OF DESTINY	ACT	MMV
	汤姆克兰西系列之幽灵行动 丛林风暴	トム・クランシーシリーズゴーストリコン ジャングルストーム	FPS	UBI
	最终幻想7 归来少年	ファイナルファンタジーVII アドベント チルドレン	DSMOVIE	SQUARE · ENIX
	幻影王国	ファントム・キングダム	S·RPG	日本−SOFTWARE
	魔法门 毁灭之日	マイト アンド マジック デイ・オブ・ザ・デストロイヤー	RPG	IMAGINEER
	MABINO×STYLE	マビノ×スタイル	RPG	KID
	斑雾	ムラギリ	AVG	インターチャネル
	合金之狼REV	メタルウルフREV	AVG	PrincessSoft
	义经英雄传	义経英雄伝	ACT	FROMSOFWARE
	可爱偶像	らぶドル—Lovely Idol—	AVG	PrincessSoft
	LOOP SEQUENCER音乐世代	ループシーケンサー ミュージックジェネレーター	ETC	SUCCESS
	诗之公主	ループリンセス	AVG	PrincessSoft
	LEGENDS激斗！圣战	レジェンズ激闘！サーガバトル	RPG	BANDAI
	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM
	狂野历险 四度引爆	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	RPG	SCEI
	汪达与巨像	ワンダと巨像	AVG	SCEI

XBOX

日期	中文名	日文名	类型	厂商
1月8日	数码怪兽X	デジモンワールドX	A·RPG	BANDAI
20日	机甲先锋2：孤独之狼	メックアサルト2：ローンウルフ	ACT	MICROSOFT
1月27日	赤焰帝国TC	キングダムアンダーファイアTC	ACT	JARECO
	OutRun2	OutRun2	RAC	SEGA
	极限泡泡龙	ウルトラパズルボブル	PUZ	TAITO
	X战警传奇	X-Men Legends	ACT	MICROSOFT
	洛基：传奇	Rocky：Legends	FTG	MICROSOFT
其他	Forza Motorsport	Forza Motorsport	RCG	MICROSOFT
	翡翠帝国	Jade Empire	RPG	MICROSOFT
	Kameo	Kameo	AVG	MICROSOFT
	奴隶之王	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
	SPIKEOUT Battle Street	SPIKEOUT Battle Street	ACT	SEGA
	素敌（暂定）	Sudeki（暂定）	ACT	MICROSOFT
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	パンサーソフトウェア
	卡普空格斗大乱斗	カプコン ファイティング ジャム	FTG	CAPCOM
	超级猴子球DS	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA

日期	中文名	原名	类型	厂商
其他	火爆刑事BATTLE STREET	スパイクアウト バトルストリート	ACT	SEGA
	星球大战 共和国突击队	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	STG	EA

NGC

日期	中文名	原名	类型	厂商
1月6日	数码怪兽X	デジモンワールドX	A·RPG	BANDAI
1月13日	黄金眼 侠盗特工	ゴールデンアイ ダーク エージェント	FPS	EA
	模拟人生	ザ アーブズ シムズ イン ザ シティ	RPG	EA
	WWE 结算之日	WWE DAY OF RECKONING	ACT	YUKES
20日	终结者3 救赎	ターミネーター3 ザ レデンプション	ACT	ATARI
27日	生化危机4	バイオハザード 4	AVG	CAPCOM
其他	家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
	黄金眼 黑暗特工	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	A·AVG	EA
	火炎纹章 苍炎的轨迹	ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹	S·RPG	任天堂
	赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
	大玉	大玉	ACT	任天堂

GBA

日期	中文名	原名	类型	厂商
1月1日	剧场版口袋妖怪 ミュウツー的逆袭 完全版(GBA影片)	剧场版ポケットモンスターミュウツーの逆袭 完全版(アドバンスムービー)	ETC	AM3
6日	世界传说 换装迷宫3	テイルズオブザワールドなりきりダンジョン3	RPG	NAMCO
13日	马里奥聚会ADVANCE	マリオパーティ アドバンス	ETC	任天堂
1月20日	冒险王	冒险王ビィト バスターズロード	ACT	BANDAI
	霍比特人的冒险 指环王 最初的故事	ホビットの冒险 ロードオブザリング はじまりの物语	RPG	KONAMI
1月27日	三国志英杰传	三国志英杰传	SLG	光荣
	三国志孔明传	三国志孔明传	SLG	光荣
	加油！躲避球FIGHTERS	がんばれ！ドッジファイターズ	ACT	BANDAI
	侦探 神宫寺三郎 白影少女	探侦 神宫寺三郎 白い影の少女	AVG	MMV
1月预定	大众软件系列 欢乐纸牌20	みんなのソフトシリーズ ハッピートランプ20	TAB	SUCCESS
其他	超级街头霸王方块 II X	スーパーパズルファイター II X	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	游戏王 デュエルモンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
	LEGENDS 复苏的试练之岛	レジェンズ 苏る试练の岛	RPG	BANDAI

PSP

日期	中文名	原名	类型	厂商
1月27日	苍穹之Fafner	苍穹のファフナー	ACT	BANDAI
	移动火车模拟+电车GO！东京急行篇	Mobile Train Simulator+电车でGO！东京急行篇	SLG	TAITO
	炼狱 炼狱之塔	炼狱 THE TOWER OF PURGATORY	RPG	HUNDSON
其他	CRISIS CORE 最终幻想7	クライシスコア－ファイナルファンタジー－VII－	A·RPG	SQUARE·ENIX
	首都高BATTLE	首都高バトル	RAC	元气
	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	日本-SOFTWARE
	新天魔界	新天魔界	S·RPG	IDEA FACTORY
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TGM-K	TGM-K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
	泰格伍兹PGA TOUR	タイガーウッズPGA TOUR	SPG	EA
	幻侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAMENT
	首都高BATTLE	首都高BATTLE	RAC	元气
	三国志	三国志	SLG	光荣
	伊苏 那比西提之柜	イース ナピシュテムの柜	RPG	KONAMI
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	CODED ARMS	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
	口袋力量棒球	パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	新型SLG	新型シーミュレションゲーム	SLG	SUNRISE INTERACTIVE
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	GAMES	GAMES	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	捉猴P！	サルゲッチュP！	ACT	SCEI
	天地之门	天地の门	A·RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜！ 帕青哥宣言	どこでも乐胜！パチスロ宣言	SLG	TECMO
	太鼓达人	太鼓の达人	ACT	NAMCO
	永恒传说	T.O.E.	RPG	NAMCO
	天外魔境	天外魔境	RPG	HUDSON
	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
	机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	BANDAI
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	火影忍者	NARUTOナルト	ACT	BANDAI
	海盗路飞	ONE PIECE	ACT	BANDAI
	天诛	天诛	ACT	FROMSOFTWARE
	川钓系列	川のぬし钓りシリーズ	SLG	MMV
	牧场物语	牧场物语	SLG	MMV
	东大将棋便携版	东大将棋ポータブル	SLG	每日COMMUNICATION
	侦探 神宫寺三郎	探侦 神宫寺三郎	AVG	WORKJAM

NDS

日期	中文名	原名	类型	厂商
1月2日	蜘蛛人2	スパイダーマン2 タイトー	ACT	TAITO
	CATCH！TOUCH！耀西！	キャッチ！タッチ！ヨッシー！	ACT	任天堂
其他	银河战士 猎人 锦标赛	Metroid Prime Hunters Tournament	ACT	任天堂
	任天狗	任天堂DOGS	ETC	任天堂
	高级战争	アドバンスウォーズ	SLG	任天堂
	ANAZA	アナザー	AVG	任天堂
	发生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	发生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	AVG	元气
	超执刀 Caduceus	超执刀 カドゥケウス	ACT	ATLUS
	PACPICS	パックピクス	PUZ	NAMCO
	气球旅行	BALOON TOUR	ACT	任天堂
	SIMPLE DS系列 THE 麻将	SIMPLE DSシリーズ THE 麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	人生游戏DS	人生ゲームDS	SLG	ATLUS
	真·女神转生	真·女神转生	RPG	ARLUS
	迷宫	迷宫	PUZ	ARUZE
	小狗DS	お茶犬DS	SLG	MTO
	GT-D RACING	GT-D RACING	RAC	MTO
	大众麻将 健康麻将	みんなの麻雀 健康麻雀	TAB	MTO
	黄金眼	GOLDENEYE	ACT	EA
	战斗员山田一	战斗员山田はじめ	ACT	KIDS STATION
	街道RACING BATTLE	街道RACING BATTLE	RAC	元气
	不可思议的迷宫	不思议のダンジョン	RPG	CHUNSOFT
	LUNAR传说	LUNARルナ	RPG	MMV
	口袋妖怪 钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	RPG	任天堂
	口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスター パール	RPG	任天堂
	体育类	スポーツ	SPG	YUKES
	滑雪小子	スノボキッズ	ACT	ATLUS
	洛克人EXE系列	ロックマンエクゼシリーズ	RPG	CAPCOM
	新RPG	新RPG	RPG	GAMEARTS
	历史SLG	历史シミュレーション	SLG	光荣
	新RPG	ニューRPG	RPG	KONAMI
	汪达尔之心	ワダルハーツ	SLG	KONAMI
	大盗伍佑卫门	がんばれゴエモン	ACT	KONAMI
	FFCC新作	FFCC新作	RPG	SQUARE·ENIX
	涂鸦王国系列	ラクガキ王国シリーズ	ACT	TAITO
	吃豆	PAC-PICS	ACT	NAMCO



本期注目!

生化危机4

官方原名：バイオハザード4

GC	CAPCOM	2005.1.27	8190日元
DVD-ROM	日版	1人	审查中

恐怖冒险



恐怖再度降临!!





经典恐怖冒险游戏“生化危机”系列的最新作！从公布初始便备受注目。与以往作品相比，本作充满全新要素。不久前更是宣布将要推出PS2版本，这再一次引起业界及玩家范围中的话题。如此一款作品究竟何去何从?！所有的疑问将于1月27日揭启！



缤纷惊喜欢乐送,重重好奖等你拿!

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为一百名幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

本期抽奖活动截至时间

1月5日

（以当地邮戳为准）



A 日本原版高达　2名



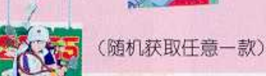


（随机获取任意一款）



B 钢炼、网球王子立体年历　4名





（随机获取任意一款）

C 网球王子闪彩贺年卡　12名

D 魔卡小樱台历　2名

（随机获取任意一款）





E 圣斗士精美年历卡　30名

（随机获取任意一款）



F 阿尔零钱包+票夹两件套　5名



G 爱德华零钱包　5名



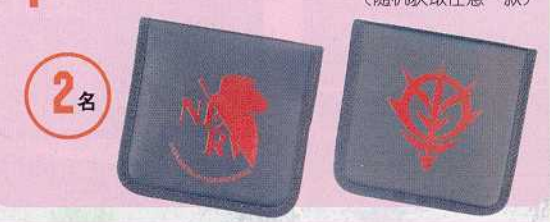
H 火影束口袋　10名

（随机获取任意一款）



I 高达、福音战士CD包　2名

（随机获取任意一款）



J 火影忍者明信片套装　10名



K 火影、钢炼钱包　4名



（随机获取任意一款）

L 可爱大头贴像册　14名

（随机获取任意一款）



第一期中奖者名单

◆A类 高达原版　◆B类 网球王子龙马玩偶

黑龙江省	翟琦	湖北省	唐俊超

◆C类 2005年台历

辽宁省	陈尚	天津市	戴文利
辽宁省	朱佳	山东省	张磊
广西省	杨忠辉	河北省	何杨
山西省	方雅刚	广西省	李正星
四川省	汪跃龙	上海市	陈勇

◆E类 火影抽口袋

上海市	李解	江苏省	邵清宇
辽宁省	李荣斌	黑龙江省	李超
陕西省	蒯治州	辽宁省	谢慧
广西省	黄祖桓	吉林省	鲁浩

◆G类 火影胸针

河北省	张林	河南省	侯传聪
辽宁省	韩东哲	安徽省	俞灏
北京市	曲超	山东省	张璐瑶
吉林省	荆心	河北省	孙海波

其他奖项未能一一列出，敬请谅解。

Year 1999 至2000年

从开始到结束，宛如梦幻 再见，土星人

次世代机战争终结，土星败北。世嘉的现役主机转为DC。土星最后的作品发售至今已经有4年多时间，主机在日本的销量将近600万台，于世嘉历代主机中销量最高。不过现在，只能在中古市场上看到土星的影子了。

在当年的DC发售之后，土星也在继续推出游戏，当然数量变得很少，99年以后大约只有不到30款游戏发售，差不多是土星全盛时期1个月的游戏推出量。即使这样，也还是有一些诸如“街霸ZERO3”这样的重头游戏推出。以“ZERO3”为首，在99年共推出了3款对应4M加速卡的游戏，每一作都可谓是完全发挥出了作为2D格斗游戏龙头的CAPCOM实力的杰作。在充斥着垃圾游戏和美少女游戏的土星末期，这几款游戏绽放着异彩。

在2000年3月末，CAPCOM发售了对战游戏“快打旋风 复仇”，这是土星上CAPCOM最后的新作。

再见并非再不相见，一路珍重

在世嘉的历代主机中，土星的销售量是最高的，这不只是由于土星本身的优秀机能，也是受到了PS的竞争与当时的业界风气的影响。有些人认为，世嘉就是因为在土星与PS之争中投入了太多的精力与财力，导致公司疲敝，最终退出了游戏主机生产商的行列。

但是，土星的时代毫无疑问是非常有趣的。既有类似于卡带时期的游戏，也有完全不同于其他游戏的新类型出现。还有采用大量语音、动画、电影来表现的游戏，但却因为容量限制而无法采用全程语音。既有为了核心玩家所准备的硬派游戏，也有着大量的美少女游戏。拥有浑然一体的多样性表现手法，这就是土星的魅力。

现在要想体验土星的魅力，就只有到中古店中才能找到它的身影了。昔日光荣的帝国，现在已经变为了一种回忆。在游戏作为一种产业短短20多年的发展历史中，土星在其中的“近现代时期”扮演了重要角色。那场所谓次世代的战争虽然结束，但次次世代呢？现代和当代的主机之争正是如火如荼，而它们严格意义上来说都是94年那个开端的延续，而我们作为随同土星一起走过的人，有理由记住这一切。从1994年11月到2000年3月，5年又4个月之间土星的出荷台数约为580万台，共推出游戏1156款。我们谨此向这伟大的主机致敬。

此时的我，已热泪盈眶。

99年主要机体&硬件外设发卖情况

发售日	名称	售价（单位：日元）
99.03.25	本体（棕透，达比之星同捆）	20000

仙剑奇侠传

仙剑奇侠传

●大宇科技 ●99.3.4 ●角色扮演

这个游戏在土星上的出现可以说是我们国人的一个骄傲，当然仙剑本身就是一个神话，一个甚至用“经典”也不够形容的神话。

关于它的游戏品质已不用再花一个字多说，从那个年代走过来的人绝对忘不了这个可以说永恒的游戏。土星版本移植的是当时的Windows版，自然也就没有最早的DOS版中那号称恐怖的迷宫设置。另外SS版中对人物也重新设计了头像，不过这个就我个人看来还不如不重画……或者就是因为原来仙剑的一切就已经够完美。

最令我怀念的就是那时一屋子的同学会聚在一起围着土星和电视机玩仙剑，大家东指西点，纷纷支招，气氛热烈。那其中有平时基本不接触电视游戏的同学，也有只喜欢玩动作类游戏的同学，而握着手柄“主打”的人则是一个平常很能读书的家伙……而大家聚在一起还更多的只是在看，在看别人玩，玩一个RPG，一个画面和系统其实很简单的RPG。



我已无法再多说一个字，这种回忆令我的鼻子一阵发酸。

ストリートファイターZERO3

街霸ZERO3

●CAPCOM ●99.8.6 ●格斗对战



本作堪称土星2D格斗的最强作，是按照PS、DC、SS的顺序发售的，一般来说都会认为DC版是最出色的一作，但是有机会的话一定要体验一下CAPCOM全力制作的土星版，相信不会让你失望。DC版的“街霸ZERO3”对应令人兴奋的网络功能，PS版又早在半年前就得以发售，在这种情况下，还有人会购买土星版么？虽然会有这种疑问，但在土星版发售的时候还是有很多铁杆爱好者踊跃购买。而且本作因为对应4M加速卡，在画面等方面的表现上完全不逊色于DC版本。

这一作街霸的角色数量为历代最多，共有33名角色登场。系统则包括X-IZM、Z-IZM和V-IZM三种，每种系统都有着独特的设定：比如X-IZM不能空中防御但有着威力极大的超必杀技，Z-IZM可以空中防御并且有3级超必杀槽，V-IZM则采用了“ZERO2”中OC的设定。即使选择相同的人物，随着所选系统的不同，打法上也会有极大的差异，这无疑为整个游戏增添了丰富的变数和研究空间。

游戏比较突出的亮点是“世界挑战”模式：玩家要操纵所选角色在世界范围内挑战所有强者，在战斗中不断提升自己的实力。通过这种方式甚至可以培养出能够空中防御的X-IZM角色或是能够同时使用超必杀技与OC的V-IZM角色，因此即使一个人进行游戏也可以享受到绝大的乐趣。

这可以说是土星上最后的优质作品，从这以后，它开始渐渐淡出我们的视线，尽管如此，感受过土星光辉的玩家们一定还会记得那份感动。

ソニック3D フリッキーアイランド

索尼克3D

●SEGA ●99.10.14 ●动作游戏

在DC发售后，很自然地，世嘉就把所有工作的重心都放在了DC方面。在此约1年之后，索尼克3D成为了世嘉在土星上的最后作品。

时间是1999年10月，曾经集万千宠爱于一身的土星这时已经只能安静地推出几款美少女游戏，可说是处于最后的阶段了。在这种萧条的时段，SONIC小组为了报答广大玩家的厚爱，制作了这款索尼克3D。

这之前DC版的“索尼克大冒险”发售后在日本国内及海外大受好评，在欧美等市场甚至获得了比日本更高的人气。之后在日本国内的好评游戏感谢活动中，作为活动的重要一环，世嘉发售了“索尼克大冒险 国际版”，并同时决定了要在土星上发售“索尼克3D”，以此来感谢那些一直支持土星到最后的玩家。

本作采用45度斜上方视点，玩家要操作索尼克在广阔的游戏世界中一边与蛋头博士作战一边收集各种小鸟，保持了系列一贯的轻松愉快风格与极高的速度感。但随着游戏发展到后半程，难度逐渐加大之后，就慢慢地失去了应有的爽快速度感，这一点实在令人为之惋惜。作为一款海外游戏，本作的BOSS战也有点令人难以理解，很多人都认为这款海外的索尼克游戏失去了系列原有的味道。

不过这毕竟是世嘉为土星玩家们的最后奉献，这之后它终于彻底停止了对土星游戏的开发，虽然其后还有一些第三方厂商为土星做了一些游戏，直到2000年3月份的真正终结——我们知道，一个时代，终于落幕；我们向自己说，再见，土星人。

ヴァンパイアセイヴァー

恶魔战士3恶魔救世主

●CAPCOM ●98.4.16 ●格斗对战



"恶魔战士"系列是CAPCOM公司的知名2D对战游戏，登场角色全部是来自黑暗世界的魔物，有着与众不同的世界观，画面风格华丽鲜艳，极富卡通风味。

本系列开创了如今广泛应用于格斗游戏的"目押"系统，角色设定也十分出色，在对战的过程中还会有很多有趣的内容，因此一直大受玩家好评。96年时，土星移植了街机游戏"恶魔猎人"，而PS则移植了其初代"恶魔战士"。

当时很多人评论PS在2D格斗游戏方面完全比不上土星。每当看到新的街机2D格斗游戏时，大家都会想"什么时候出土星的移植版呢?"。但当看到"恶魔救世主"那华丽的画面时，很多人认为即使是土星也难以移植本作。

这时，出现了土星的4M加速卡，与其相结合，究级的2D格斗游戏家用机诞生了！土星版的"恶魔救世主"因为使用了4M加速卡，读盘时间几乎为零，游戏中角色的动作也十分顺畅，保留了街机版的畅快感觉，至今仍为玩家们所津津乐道。作为系列第三作，"恶魔救世主"的土星移植版十分出色，画面与街机相比也毫不逊色，至今仍被格斗游戏爱好者奉为经典。

スーパーロボット大战F 完结编

超级机器人大战F 完结篇

●BANPRESTO ●98.4.23 ●模拟战略



"超级机器人大战"至今已经推出过数十部作品，但在机战爱好者中，受到最多好评的还是这部"超级机器人大战F完结篇"。

本作是"机战F"的续篇，可以继承前一作的战斗成果。游戏有着较高的难度设定，画面表现力也十分出色，众多经典情节也得到了完美地再现。

ポケットファイター

口袋战士

●CAPCOM ●98.7.9 ●格斗对战



不知你观察过玩家在对战时的表情没有，一般来说都是一脸的严肃紧张，但"口袋战士"却是一款令人边玩边笑的格斗对战游戏。游戏集合了CAPCOM的众多格斗明星，并把这些帅气十足的角色变为了三头身，在极富卡通风味的众多著名场景中展开暴笑的无厘头格斗，不管是招式还是挨打时痛苦的表情都让人忍俊不已，绝对是休闲的最佳伴侣！

ルナ2 エターナルブルー

露娜2永恒之蓝

●角川书店 ●98.9.3 ●角色扮演

2D人物同3D背景的完美动画结合



这是我在土星上打穿的为数不多的RPG之一，比之众所称颂的一代而言，我个人对这个二代的感情更深，当然也许只是接触顺序的问题吧。

游戏是相当标准的传统回合制RPG，这其实正对我这种慢性子人的胃口，倒不是说我不喜欢或者不适应强调即时反应的设定，只是对着这种"老东西"我一样有兴致罢了。人物新的特技和魔法的悟得也基本是依靠级别的增长，所以在战斗方面要考虑的事情比较单纯。与这个平凡的系统相比，游戏的故事倒显得颇为引人入胜，主角与来自另一星球的"女神"的感情纠葛使人投入。

当年这个游戏另一个比较大的卖点应该就是精美的过场动画：细腻的2D人物加上漂亮的3D背景在当时还是比较少见的技术和处理方式。在这种手法的描绘下，游戏中的景致和氛围都得到了很好的展现。而这些过场情节画面也正是由当时很擅长制做3D动画的GANZO负责的。

恶魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

恶魔城 月下夜想曲

●KONAMI ●98.6.25 ●动作角色扮演

恶魔城这个系列其实向来在日本没有什么大的人气，但它在中国受到的礼遇却实在非同一般。尤其是系列中最经典的这一作"月下夜想曲"，它对于现在恶魔城作品在中国的推广功不可没；很多人就是因为这一作才开始接触这个系列，甚至还有很多人就以为月下的风格就是恶魔城的原始风格。

SS版本的月下同样是在PS版之后才推出的，不过相对的则追加了不少要素：比如两个新的区域、新的怪物和道具、以及可以选用Maria进行游戏了。不过在很大程度上，一些追加要素显得很有些"对付"。比如那两个新区域就缺乏特色，似乎游离于整个城堡甚至游戏的氛围之外，感觉就像是"为了加点什么而加的"，令人有些勉强、甚至是可有可无的感觉。月下中的音乐本来是最大的亮点，不过这两个区域的BGM似乎也无法给人留下深刻的印象。

开篇就可选择使用人物，这其中还增添了Maria的做法倒是十分体贴，利用这种方式我们可以很便利地体验同一个城堡同一个地点的不同游玩乐趣。不过Maria实在是出乎意料地强大：召唤青龙以及无敌两招几乎可以用"无耻"来形容(用这个词来形容女生确实很不合适，不过除此以外似乎无法找到更合适的词来表现这两招的霸道)，尤其是后者，真的是从来没有见过效果时间如此长（相对于游戏类型和版面来说）的完全无敌。

土星版还在增添要素的基础上修正了一些BUG，比如不拿眼镜直接去打Richter但仍然可以去逆城这个BUG，在土星版里就无法实现了，只能老老实实地去找戒指然后拿眼镜。还有就是最为无耻的开篇跳过死神保留装备的BUG，这个在土星版里仍然还可以实现，不过难度变得比较大，感觉一般来说成功率不大于10%。除此之外，从土星版中就可以看出来，其硬件方面还真是做不出半透明效果——所有的残像都是相当"实在"的。而同时也正由于残像过于滥用的原因，游戏中的拖慢情况要比PS版多上很多。不只如此，土星版本的读盘也比较慢，竟然每次进出地图菜单也要黑屏读取，这种影响流畅度的问题实在令人有些火大。

不过游戏对于音乐的表现依然是那么出众，Maria的主题音乐更是能使人精神为之一振，进入一种充满激情的状态。





月光下那华美幽雅的乐章

レイディアントシルバーガン

闪亮银枪

●TREASURE ●98.7.23 ●射击游戏

TREASURE这家天才厂商的创意又一次在这款射击游戏中得到了很好的体现，至少在我个人看来是这样，因为这款闪亮银枪在众多的回顾TREASURE经典游戏的文章中似乎很少被提及——于是我便不禁经常有这样的疑问：难道这款游戏还不够优秀吗? 也许是，也许不是，但至少它给我印象是极为深刻的。对于自己这样一个射击游戏准白痴来说，这应该是我唯一将其通关的STG游戏，当然是在和朋友合作，每个人还接了上百次关之后……当然，这只能再次深刻证明我的确就是一个STG白痴。不过游戏允许无限接关的体贴以及那漫天弹雨的绚丽都给我留下了极其深刻的印象。华丽，这是我多年以后回忆起它来时脑海中的第一个印象，但我不敢说它到底是不是够难，因为我知道自己实在玩得很烂。

游戏采用的是3D的画面方式，但各种运动还是在二维中表现出来的，不过视角等等方面却时常有大魄力的转换，尤其是在对最终BOSS的时候，一种翱翔激战于宇宙中的感觉油然而生。实际上游戏对于各个BOSS的刻画都极为细腻，各种攻击方式的细节十分清晰。

这个游戏推出于DC已经发表，土星实质上进入晚期的1998年，同样是一款移植于街机的游戏。在移植到土星时进行了一些调整，使获得分数可以继承，这样一来初学者也可以轻松上手。另外土星版也追加了原创的全新关卡。



Year 1998

这最后闪现出的光辉是那样的耀眼 然而现实是却那样无奈 土星在寒风中陨落……

在去年9月份对于自己将要推出新主机一事矢口否认后，不到一年的时间之内，1998年5月份，世嘉公司正式公布了自己的新一代家用主机“DREAMCAST”。这一举动对于已经秋意渐浓、分外凄凉的土星市场来说无异于一记重锤！新机体的发布代表了世嘉基本上已经放弃了土星的市场，而把重心转移到了新一代的主机，希望能凭借DREAMCAST的强劲机能来压倒PS。可以说，DREAMCAST的发表，正式宣布了土星在次世代之争中的失败，并从此已经走向衰亡。98年，土星曾经荣耀一时的光环慢慢地黯淡了下来……

尽管已经处于颓势，但土星依然顽强地作着最后的抵抗。98年土星上大作不断，从年初的“街”、“樱大战2”、“恶魔救世主”、“光明3猎物是神子”，到之后的“月下夜想曲”、“露娜2 永恒之蓝”、“光明3冰壁的邪神宫”，每一部作品都可谓是倾注了制作者全部智慧与心血的重量级大作。虽然有这些优秀的作品助阵，但无奈大势已去，面对PS一波波的汹涌攻势，土星依然无法挽回已经失去的疆土。这之后，土星的形势越来越严峻，到了98年底、99年初之后基本上就没有什么能拿得出手的大作了。98年的这次大作狂潮，也许就是土星为了回报拥护了自己多年的玩家们，而用尽所有力气，燃烧了自己的全部生命来发出的最后一丝闪光吧？

其实，到了98年，土星才可以算是真正发挥出了自己的实力，可惜在昙花一现之后就被市场无情地吞没了。众所周知，一台主机在推出之后，是无法马上将主机的机能发挥到淋漓尽致的，一般要经过3、4年时间才能完全地被游戏厂商摸透。而98年正是土星性能开发的巅峰时期，各大厂商都较好地掌握了它的性能，并能制作出可以完全发挥其机能的游戏。即使是被评价为“3D机能低下”的土星，当时也曾推出了“深海恐惧”等足以媲美PS的3D类游戏。

98年11月，曾将发售日定在99年末的DREAMCAST提前了将近一年发售了，从中不难看出世嘉公司在经历了土星的失败之后，急于在PS2发售之前抢占市场的战略。此后，曾一度辉煌的巨星——世嘉土星从光芒万丈的现役家用主机舞台上黯然地退场了，身后，只有少数铁杆fans稀落的掌声与无奈的叹息……

小沛的1998



我与土星的实质接触，算是相当晚的。从时间上来说，正是它行将就木的1998年。这之前与它的相会，基本只限于视线，很多时候还是那种隔着柜台或者橱窗，被没怎么擦过的玻璃模糊得隐隐约约的视线。当然也有其它种类的接触，比如听别人口沫横飞地谈论其上的某一款游戏怎么好玩，或者就只好拿本电软翻着过干瘾。

没办法，家里管得严，所以很长一段时间内都错过了与这台主机的约会。后来终于在一个朋友家里意外地发现了他有土星，于是对我来说，那些郁积了多年的众多经典游戏犹如漫天花雨般地纷飞在我眼前。虽然那时已是土星的末期，但对于我这一个单纯的玩家来说又能代表什么呢。实际上当时的我根本不会意识到自己同它的相遇正是它回首道别的时节，我只是知道原来这个与PS对抗了数年的主机也是如此的伟大，如同它的名字一样。

■最初的接触是什么？一切的开始都那么美好。

银河之星２是我在土星上打穿的第一个RPG，当时是在朋友的推荐下开始这个征程的。鬼知道他怎么会认为我是一个肯接受如此传统RPG系统的人——但其实我就是。一找到时间和机会我就开始控制着那个二头身的小人满处乱跑，对于练级乐此不疲。

那些日文字于当时的我来说就是天书，但游戏中不知是一种怎样的魅力却一直在诱惑我打下去。也许是因为那些精美的过场动画，也许是因为这种讲故事的进行方式切合了我的性格。总之我在这个游戏中得到了很多感动。

■也有错过的美丽，并不是无法补救，是我故意拉远了距离。

樱大战可以说是土星上我唯一没有碰过的知名作品，毫不掩饰地说，当时是出于一种有些逆反的心理才这样做的。身边的一个朋友很喜欢玩樱战，不过他喜欢的方式也的确够古怪的：对比着攻略一丝不苟地在那里作LIPS选择。攻略上说该等时间过半后会出现新选项，他就等时间过半；攻略上又说这个要故意什么都不选，于是他就把手柄放在那——别怀疑，他不懂日文的，完全不懂。但依然打得很开心，并且不住口地向我推荐……当然了，游戏的战略部分他玩得很不错，这部分他不依靠什么攻略的。

只不过可能是因为我在他身边看多了，总觉得这个样子玩下去的乐趣实在是我难以想象的。而且对于追女生以及下棋般的走格子，都是我非常不擅长的，于是在心里就主动先期放弃了，然后这种惯性就一直保持到现在。连最新出的樱战５序章也基本没怎么玩过，尽管我知道那已经成为了一个动作游戏。

■从没有什么天长地久吗？也许不是吧……

现在身边有一些喜欢打街霸的朋友，大家在一起聚一下的时候就喜欢拿出街霸来爽一下。当然了，限于各种实际情况，去街机厅已经是很不现实的事了，而论及家用机上的版本，当然土星上的就是首选了——PS2上的也不是不可以，但总觉得缺了些什么。可能就是因为那个手柄吧，土星手柄我个人一直觉得是最适合打格斗游戏的。

当然了，我并没有玩，只是在一旁静静地看着，看着朋友们气氛热烈的喧闹。哦，我难道忘了说自己也是一个格斗游戏苦手吗——那我现在说了。

不过也正因为如此，我才与土星至今也保持着联系，看着它那已不再白皙的外表，我的心中翻腾起莫名的思绪。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

死亡之屋

●SEGA　●98.3.26　●第一人称射击



经典的光枪射击游戏，除了游戏画面和操作之外，游戏采用了那时很流行的恐怖手法和剧情设定，当然了，实质上是那种恶心加暴力的表现方式，不过当时看来的确很吸引人。作品对于紧张节奏的把握，以及激烈战斗的表现都很到位，能够立即给人留下深刻的印象。

然而土星上的移植版获得的评价并不好，这个版本在反馈速度及画面质量方面都不能让人满意。在体验过街机版的刺激和爽快之后，反观这个家用机版本，显得迟滞的手感以及真正可以说马赛克级别的画面表现令人感觉很不舒服。

不过对于玩家比较有意义的地方就是可以拿着它在家里爽了，不必担心街机厅里那昂贵的代币费。

サクラ大战２ 君、死にたもうことなかれ

樱大战2

●SEGA　●98.4.4　●模拟战略



也许是从这，你才与樱战结下情缘

在“樱大战”获得了巨大的成功之后，世嘉与RED继续联手，潜心开发续作，终于在1998年推出了不朽的名作“樱大战2～望君珍重”。本作的各方面素质都有着很大的提升，画面描绘更为细致，人物的一颦一笑都十分真实自然。音乐仍继承了前作的风格，充满了浓厚的日本气息，并与剧情的发展有着完美的配合，时而婉转悠扬时而慷慨激昂，使玩家的投入度大增。本作增添了2名来自于纽约华击团·星组的新角色——织姬和雷尼，个性角色的加入令花组更富魅力，战斗实力也大为增强。游戏中的战斗画面比起前作来有着相当大的进步，光武们的造型显得更为自然，招式动作也更加流畅，使用必杀技的时候极为华丽且魄力感十足，还对一些过于强横的必杀技作了调整，使战斗的平衡性更为完美。本作与前作相同，依然采用每章着重描写一名角色的方式，但对于角色的刻画更加细腻，让人对每个角色都有着深刻的印象。“樱大战2”的剧情是游戏最出彩的地方，时而令人捧腹大笑，时而令人黯然神伤，委婉曲折，引人入胜，让人深陷其中无法自拔。纵观“樱大战”系列，2代可说是最为完美的一作，喜欢本系列的玩家一定不要错过。



グランディア

格兰蒂亚

●GAME ARTS ●97.12.18 ●角色扮演

制作之初就是计划用来对抗PS上FF7的作品，虽然最后无论在销量和声望等方面都无法达到FF7的高度，但就其品质而言，绝对无愧于“经典”二字。甚至在我个人心目中，这是最好的RPG之一，绝不次于FF的地位。游戏的情节在很平淡的一天中展开，使人几乎不会意识到这之后它将带给我们怎样的波澜壮阔。纵观整部情节，其实并没有什么特异之处，讲述的就是一个少年踏上冒险历程，并最终击碎了恶势力野心的故事。但难得它讲述的就是如此纯粹，那种踏上征程勇对整个世界风险的气势和魄力在游戏的每一个细节中散发出来——整体氛围是这样的协调一致，使人就是被这种单纯所感动。当杰斯汀一行人登上了“世界之果”（世界的终点），可眼前赫然展现出的是墙那边无尽的山野和更广阔的世界，相信我们在心中都已被感动和震撼——这才是真正的旅程！

作品对于人物性格和互相之间情感的刻画和描写更是引人入胜，令人投入。菲娜的一颦一笑相信都会令玩家心动不已，而冷若冰霜的琳也有着极高的人气——在我个人看来，这个人物形象的设计一定受到了“新世纪福音战士”的影响，她很多地方都很有凌波丽的感觉，不过也正因为如此自己也蛮喜欢这个角色的。

游戏的系统设置在我个人看来堪称完美，武器熟练度与人物属性的成长以及技能的习得息息相关，而各种特技和魔法又都分别有自己的熟练度，这些都大大加强了游戏的深度游玩空间。战斗系统更是绝赞，半即时的表现中又有策略成分，该攻击哪个敌人以及怎样有效利用counter攻击来打退敌人在速度计量





只为了心中那份单纯的感动 从今天起远行吧，少年！



槽上的进程，都是需要重点考虑的项目。虽然人物其实并不能在战场上自由移动，但敌我这种运动的表现无疑是强化了动作的感觉。游戏体贴地把敌方的各种信息基本都告诉了玩家，而到我们下指令的时候周围环境又是暂停的。我是最喜欢这种设定的，因为在个人看来，玩RPG就是需要找到一种相对节奏可以舒缓的休闲娱乐方式，真要是找全程紧张刺激的感觉那不如去玩ACT，格兰蒂亚在动作和舒缓中找到了一个很好的平衡点，这令我尤为感到亲切和感动。

而游戏的全3D可旋转视点（其实不能算是完全的3D，因为在旋转中就会发现，人物是只有四个面的，而进到屋子里视点也是根本无法转动）给玩家以前所未有的新鲜感——此前的RPG里没有这样的要素；而很多屋内的小细节都会与我们的动作互动，比如杯子被碰掉、扫帚被撞倒之类，这些都令人有游戏中世界的气息已扑面而来的真实感觉。

不过最令我感动的，还是游戏的音乐，尤其是它的主题曲，那种天地已在胸中的气势使我每次一听到都会有一种想哭的颤抖。

不过即便是这样的优秀作品，仍然没办法挽狂澜于既倒，在土星已节节退败的97年年末，它筑就了一种悲壮的辉煌。虽然后来大势所趋地推出了PS版本，并且在声光效果方面都有一定的加强，但这仍然无法替代SS版本曾给我带来的青春悸动。

无可奈何花落去 擦肩而过皆成憾

跨入1998年，我们知道土星也就走向了没落。惋惜之余我们也许会做假设：如果那时土星还会存在几年的话那么现在的业界又会是个什么样子？

我知道这种假设是毫无意义的。但我也知道，如果不是因为一些微妙无奈的事情，当年土星也许真的不会落到那种局面，甚至现在的局势会是怎样，还真的很难说。

土星的生命力实际上远比我们想象的要强大得多，即便是到很多人已经悲观地认为后面的故事将会按照双S（注1）的设计发展下去的时候，土星手中的牌面还是足以助其扭转乾坤走向胜利的。但事与愿违，后续一系列致命的意外打击使得原本可以让我们看到的真正“两强相争”的大戏化为泡影，而这一切也随着日本游戏会社之间的幕后交易逐渐演变成了我们现在所了解到的历史记录。事实虽然残酷，但是当我们把目光真正投向幕后的时候，才发现我们失去了另一个土星的精彩故事。

除了将SEGA和NINTENDO双双推入被动局面的FF7事件外，实际上真正引发了土星失败结局的关键会社是以下两家：CAPCOM和ENIX。前者无须多说，从街机到家用机，C与S始终是惺惺相惜的盟友；而后者则是日本国民游戏的产出厂商。在当时这两家如日中天的会社的联手表演下，土星成了SCE小算盘下的牺牲品。

在1995年，CAPCOM陷入了经济危机中，当时日本业界一片“CAPCOM将死”之声，各种分析公司业绩和今后方向的文章纷纷见报，这一点在当年《电软》上也可以看到相关报道。尽管如此，CAPCOM的开发组却在好调高奏地为PS和SS制作着后来惊世骇俗的“生化危机”，并且预定两个版本在同一时间推出。遗憾的是，内外交困的CAPCOM上层迫于股东和业界的压力，因而向当时正当春风得意的SCE请求帮助，而作为协助CAPCOM走出困境的交换条件就是“生化危机”的PS优先发行。在这样的情况下，已经接近开发完成的SS版被迫停止。而得到“生化危机”这款游戏后的PS的销售情况更是锦上添花，并在业界和玩家中造成了巨大的反响和话题。而被停止开发工作的土星版则一直推迟到了1997年夏才顺利推出，这时玩家们早已失去了游戏的耐心，土星版追加的模式也不过是给土星玩家们一个补偿罢了。当然，如果仅此而已的话，事情还不至于更糟糕——在PS版“生化危机”取得成功后，CAPCOM开始了续作的制作，而这次为了向SEGA道歉，CAPCOM更加积极地表示了“生化危机2”将会在双平台同时发售，而土星版本的主要开发工作也落实到了SEGA横滨开发组的头上。土星机能上的先天不足，使得土星版开发起来困难重重，也给开发组造成了很大的麻烦，而且开发进度上也落后于PS版。而就在这关键的时刻，SCE再次要求“生化2”的PS版独占发售，而结果也正是后来发生的——“生化2”成为了PS的独占游戏，获得超越前作的巨大成功。曾经的盟友关系在几次三番的摩擦下，开始出现了隔阂。尽管后续CAPCOM仍旧为土星移植了相当多的游戏大作，但关键性的“生化2”落户她家，在这个令人伤心的平台上如何弥补也无济于事。随后，SEGA的横滨组决定使用原土星版“生2”的引擎完成一款不逊于生化的作品，这就是之后诞生的“深海恐惧”（注2）。

一年之后，CAPCOM为了“赎罪”（注3），坚定不移地支持了SEGA的全新平台DC，并完成了梦断的“生化2”，同时还为SEGA开发了生化新作“维罗尼卡”。而在这两款游戏中，同样是由SEGA方面出动了大量人力财力实现的结果，但最后……

生化的打击成为了土星一个败因。而另一方面来自于ENIX的变数则将业界的发展局势完全改变了。ENIX当年加入土星后，同时启动了几个大的开发方案，并被SEGA视为救命稻草。这其中的一个最关键的就是国民级RPG游戏“勇者斗恶龙7”的土星计划。而在这款游戏的开发过程中，ENIX先后为土星开发了多款软件，包括“七风岛物语”、“足球RPG”等，而当年SEGA宣布将会推出足以抗衡FF7的RPG大作，其实正是DQ7。在闻听DQ7将会在土星上发售后，PS生父久多良木健的身影就频频出现在ENIX的会客室里，而随着SQUARE的力劝以及SCE的优惠条件，ENIX的开发计划出现松动，并直到完全改变。

DQ7最终异主，而在当时，土星版DQ7的开发已经进入了最后阶段，打开现在DQ7的光盘，那些土星游戏的开发文件后缀名，成为了将土星一击毙命的标志。历史，就这样在原本有利于土星的情况下转变……

注1：当年SQUARE被SCE招安，亲密关系被业界传为佳话，到后来很多人将SQUARE+SCE的组合戏称为“双S”。注2：“DEEP FEAR”，深海恐惧。这就是当初停止开发的土星版生2的衍生品，遗憾的是游戏素质还是远远不及“生化”游戏。注3：CAPCOM向SEGA赎罪当时被业内人士寄予厚望，但后来CAPCOM再次食言，而一直到最近的GC生化事件，CAPCOM在生化上得罪的厂商已经太多太多。

同级生2

同级生2

●ELF ●97.7.11 ●恋爱模拟

庸俗脂粉中的上乘之作



移植于PC上的经典作品。纵览所有那个时代的18禁游戏（其实把现在的算上也完全可以），这恐怕是为数不多的几个在纯粹的游戏性方面也得到相当肯定的作品了。除去那些情色成分，游戏对于人物形象的塑造、性格的表现，以及心态的刻画和感情的描写，都到了使人信服和投入的地步。而游戏中众多的分支变化和隐藏要素，更是使人有着反复游玩通关的热情。甚至当初如果不看攻略的话，相信很多人都会晕头转向，一个女孩子也追不上（当然了，唯就没有那么难了）。从这一点上来说，游戏的设置也算相当复杂了。

其实如果抛除了那些成人要素的话，这是一款绝对可以登得大雅之堂的恋爱冒险游戏。

DEAD OR ALIVE

死或生

●TECMO ●97.10.9 ●对战格斗



现在著名的乳摇游戏在土星时代的表现其实也算得上中规中矩，毕竟也是TECMO下大功夫全力打造的3D格斗游戏。尽管这个游戏同样有着每秒60帧的3D画面，但是面对强大VR战士，终究难有作为。不过比起之后推出的PS版来说，它的成绩还是很不错的。

现在看起来这个系列采取“不走寻常路”的做法也是可以理解的，毕竟如果在格斗理念及对其的诠释上如果作不到压过铁拳和VF的话，那又何必硬要在这堵墙上撞死，不如另辟蹊径。

通过对战展示自己的反应技巧以及心理揣摩的功力是游戏的一个目的，那在这种运动中展示肢体的美丽未尝不是一个娱乐的方向。反正又没有人规定格斗游戏一定要怎样才可以，至少现在板恒伴信带领的TEAM NINJA肯定是这么认为的。

ラストブロンクス

东京番外地

●SEGA ●97.8.1 ●格斗对战

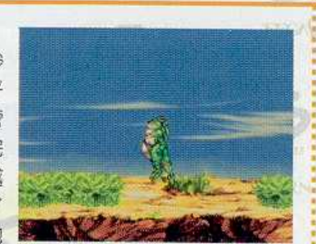


SEGA本社在土星上开发的最后一款真正意义上的3D格斗大作。这款游戏是当年趁VF大红大紫的势头下推出的别具风格的武器类格斗，在名头和影响力方面与SEGA的VF和FV自然无法相提并论。尽管如此，本作的移植土星平台的工作还是引起了业界的广泛关注，特别是当年在SEGA宣布将会在土星上推出“VF3”后，这款“东京番外地”就更加让人期待不已。结果在土星上的表现相信很多读者都还有所印象，超夸张的花屏效果让人倒吸一口凉气。在弃除了光源特效后，土星版换来的是高线数和流畅度，可惜即使如此还是无法拉近玩家对游戏的好感。另外，游戏本身的系统也是十分空洞，毫无深入挖掘之处，彻底沦为一款花架子的格斗作品。另一点比较遗憾的是本作空有两张CD的大容量。

七ツ风の岛物语

七风岛物语

●ENIX ●97.11.27 ●冒险解谜





“七风岛物语”是一款优美的AVG作品，游戏风格平稳而又悠闲。不管是画面的切换还是主角在走路中回头的姿势，都是那么的优美，让人完全沉醉在游戏的世界中。像这种可以慢慢品味的游戏，现在真是越来越稀少了。游戏的舞台是微风吹拂的小岛“七风岛”，黑风吹起后卷走了岛上的一切，龙人GAPU也因此丧失了记忆。为了找回失去的一切，他和伙伴们并肩在七风岛上冒险，使用风使的力量去揭开黑风的秘密，创造新的传说。本作的组成是章节式，GAPU的冒险历程就像一部动画作品，可以反复观看。游戏的谜题部分十分出色，要灵活运用GAPU操作风的能力以及伙伴们的各种特殊力量。比较值得一提的是，本作的人物设定为雨宫庆太，现在“鬼武者2”的人设使他名声大噪，但我还是觉得他在“七风岛”中的表现更为出色。岛中的居民全部都是一些形象十分奇特的动物，带鳌的老鼠、螺旋桨兔、有带青蛙，这些奇想天外的动物形象令人仿佛置身于美妙玄幻的幻想世界之中。

シャイニング・フォースIIIシナリオ1 王都の巨神

光明力量III 第1部 王都巨神

●SEGA ●97.12.11 ●角色扮演

光明新篇章，从这里开始



传说中的光明三部曲的第一部，本作比起前两代有着质的飞跃，全部场景都是以3D制作，显得更为宏伟、更有气势。游戏中的角色设定十分出色，对每位角色的塑造以及性格描写也很到位。忠肝义胆的人马骑士以及活泼可爱的小武斗家都令人印象深刻。

本作的战斗画面魄力十足，不再像以前那样我方与敌人各站一个角落，而是改为在一块场地中出现，突出了临场感与紧张感。尤其是当角色发动特技时，眩目的画面表现令人赞叹。进化到3D的本作比之前的2D作品更具冲击力，在游戏结尾王都之巨神登场的时候相信每一位玩家都会感受到那份震撼。

游戏中还有着好感度的设定。当两位角色在战斗中站在一起时，就会使隐藏的好感度数值增加，上升到一定程度后两名角色之间就会有援护效果，并能提升援护效果的等级，这一设定至今仍被很多游戏所采用。

本作的剧情极为宏大，是一场关系到人类命运的圣战，牵扯到整个大陆上的很多国家，因此采用了3主人公制。每一篇都是以一个主人公的视点来进行游戏，一名主人公的行动可能会影响到其他主人公的剧情发展。这三名主人公在游戏中命运相织，虽然英雄相惜但迫于命运有时还是要刀剑相向。作为开场的第一篇作品，本作牢牢地抓住了玩家的心，为之后的续篇奠定了良好的基础。

プリンセスクラウン

公主皇冠

●ATLUS ●97.12.11 ●角色扮演



如果给我一台土星，再让我挑一款ARPG游戏的话，我肯定会选“公主的皇冠”。这款ARPG游戏与其他同类作品相比是那么的与众不同，散发着迷人的魅力。首先，游戏中的人物大得惊人，足有一般ARPG游戏人物的2-3倍大。但是人物巨大却不显得粗糙，就连衣服上的装饰，人物的表情以及各种细微的动作都刻画得淋漓尽致，游戏画面可谓美仑美奂。其次，游戏的战斗方式十分新颖，并非采用普通ARPG那种以一对多的方式，而是类似于格斗对战游戏那样，1对1的战斗，并且可以通过按键配合来使用丰富的招数。在战斗时还有着能量槽的设定，各种攻击方式都会消耗一定的能量槽，因此一定要战略性地安排攻击节奏。另外，游戏中道具的设定也是一大亮点，大部分消耗类道具不会像其他游戏中那样使用一次就消失，比如苹果就可以连啃三口，啃食的动作刻画极为细腻，吃完了之后还会得到一个果核，可以拿来攻击敌人。更神奇的是，在战斗中把果核扔在地上，用不了多久就会结出新的果子！类似于这样新鲜的创意在游戏中随处可见，当你在敌人面前香喷喷地吃下一条烤鱼，然后再把吃剩的鱼刺狠狠地甩到敌人脸上时，这种感觉是不是在其他ARPG游戏中体会不到的呢？最后要提的一点是，游戏的音效实在太出色了！公主啃苹果时那香脆的声音，想必听过的玩家一定至今仍记忆犹新吧。



天外魔境 第四默示录

天外魔境 第四默示录

●HUDSON ●97.1.14 ●角色扮演



在RPG游戏相对缺乏的土星上，HUDSON的招牌RPG游戏“天外魔境”登场了。但是这次，由于使用了不同于以往的制作班底，所以使得这款游戏有着一种不同的味道。本作基本是对恐怖电影的模仿，像游戏中主角使用的“合体奥义”是一部著名电影的名字，对好莱坞电影的讽刺反映了代替树田导演本作的竹部隆司（导演过《邪圣剑大巫师》）喜欢恐怖电影的浓重个人色彩。音乐担当还是由导演了“天外魔境ZERO”的世川敏幸继任，虽然听上去感觉不错，但好像还是缺少了一点“天外”的风格。本作的故事发生在美国，主角雷神由一名叫作红熊的印第安人抚养长大，在幼年与同伴们玩耍时不小心揭开了魔物的封印，并由此展开了冒险。本作继承了系列“长时间游戏”的传统，剧情很长，战斗方面则依然采用系列一贯的主视点战斗系统，敌人动作刻画比较细致，卡通味道较浓。总体来说，本作算是中上水平，让人有一种说是天外却又不像天外的感觉。

心灵咒杀师 太郎丸

心灵咒杀师 太郎丸

●时代华纳 ●97.1.17 ●动作游戏

可能很多人都对这个游戏不甚了解，甚至都没有听说过，但其实它是很值得一玩的动作游戏。其严肃而奇妙的氛围，让人感觉到浓厚的日本气息。

“故事发生在元禄、弥生时代”，伴随着这么低沉的画外音游戏就开始了。在满溢着和风的背景下，主人公太郎丸和空海念动咒语将袭来之敌尽数打倒。这是一款强调横向滚动的动作游戏，主要以2D技术为基础。低沉的配音和长相吓人但设计独特的敌方角色，以及其它与众不同的因素构成了作品自己独特的世界观。游戏从开始到结束，迅速地展开，节奏紧张又富有力感。虽然是ACT游戏，但用瞄准器锁定敌人然后打倒的表现形式更接近于STG的攻击模式。



游戏最大的亮点恐怕还在于处处与我们为敌的BOSS们，它们独特的攻击画面也是精彩之极，比如长着九条尾巴的狐狸从尾部的关节处向玩家发射激光，还有就是大结局时冲刺猛攻的BOSS，都令我感到了无尽的魄力。

不过对于玩家而言，最大的问题在于游戏本身难度确实很高，需要花时间来适应。如果你把它当成是只需要一味狂砍就可以通关的游戏的话，估计很快就会挂掉了。虽说在游戏中并不需要采取什么高难度的战略战术，但至少也要稳扎稳打地把敌人各个击破。另外，游戏一旦通关就会出现排名模式。也会有将敌人全灭最快需要多少时间的TIME ATTACK模式——蒙头向前冲是肯定不行的，这无疑是对玩家在稳定和速度中如何协调和平衡提出了很大的挑战。另外在游戏结束后会得到日本咒杀师协会做出的段位认定，这也是个非常有趣的一个设定。



值得一提的是，该款游戏是时代华纳（其前身是动画行业中有名的TENGEN）向土星移植的最后一款游戏。当时是游戏开始从2D向3D转型最为迅猛的时期，以2D为主的动作类游戏几乎已经消失。就是在这种情况下，TENGEN推出了这款游戏，可以说是献给动作游戏玩家的一份厚礼。

トゥームレイダース

盗墓者

●VICTOR SOFT ●97.1.24 ●动作游戏



或许大家对于“盗墓者”早已熟知，实在没有再介绍的必要了，但是我们对它仍不可不提。女性版的印第安纳琼斯——劳拉·克劳芙特手持双枪，凭借敏捷的身手在一座座古代遗迹中续写了众多惊险刺激的冒险故事。的确，无论是在游戏版还是电影版的盗墓者中，劳拉那矫健性感的身姿的确吸引了众多玩家的眼球。

尽管在SS版盗墓者发售之后，出现了很多诸如：“这样的游戏更适合做给PS吧……”、“SS上也就只会有这么一部盗墓者的作品吧”之类的论调，然而土星版的“盗墓者”还是深受广大SS迷欢迎的，而劳拉在众人心中，更是占据了如女神一般的崇高地位。

苍穹红莲队

苍穹红莲队

●RISING ●97.2.7 ●射击游戏



在街机上造成巨大轰动的射击游戏，土星版以100%移植度让玩家惊艳不已。这款游戏的魅力除了惊人的弹幕和系统设定外，超华丽的游戏画面成为了一切平面射击游戏的杀手，即便现在比拼平面射击游戏的画面，本作仍是数一数二出色之作。土星版的难度完全照搬街机，同时做了相当多的精彩设计，仅从不同难度的分类级别这一点上就可以体现出移植人员的体贴之处。本作随后推出过土星和PS两个版本的新作“黄武出击”，但可惜游戏的难度方面有较大妥协，因此也没能引起回响。总的说来，本作对后续平面射击游戏的发展产生了巨大的作用，成为了后世无法超越的经典作品。

mr.BONES

骨头先生

●SEGA ●97.6.27 ●动作游戏

华丽地跳跃吧！暗夜中的优雅和创意



就我个人来说，这是土星上给我印象最为深刻的作品了。当时每周都去朋友家，然后十有八九就看到他在那里抱着一本攻略打RPG，全然不顾里面到底在讲些什么，但就是很入迷，而我就只好在一旁陪着……终于有一天——现在早已忘了是因为什么原因——找到了这盘“骨头先生”，两人一玩之下大呼过瘾。那时虽然对什么游戏要素等等“理论知识”也就是一知半解，但仍然对这部作品中体现出来的创意钦佩不已。把跳跃和动作同其它各种方式结合得如此完美，我们当时还真是第一次领略到，比如那个弹吉他御敌的关卡至今我依然印象深刻。

当然了，游戏的难度也是有相当程度的，我曾经在一个很需要跳跃技巧的关卡被憋了一整天，但现在说起这个游戏来，编辑部一位同事竟然说他在当初半天时间里曾连着通关两遍，于是我很郁闷地闭嘴了……



バイオ ハザード

生化危机

●CAPCOM ●97.7.25 ●冒险解谜

比PS上的版本晚了近一年才发售，从表面上看，世嘉由此开始了它与生化系列断断续续的情缘。但其实这种羁绊在背后早已开始了，具体有怎样的故事，可以参看我们在这一年末特别附录的文章。



至于游戏本身的品质似乎就不必多说了，生化虽然不是恐怖冒险类型的开山之作，但它的确开创和引领了现代恐怖题材类游戏的框架和风格，给这一当时行将没落的类型注入了新鲜的血液。那从当时的技术角度来看已十分生动的形象不知给众多玩家带来了多少不眠之夜。

土星的3D处理机能相对不足在生化1两个版本间的比较中明显地体现了出来：开门时画面表现几乎是一帧一帧地在跳这种情况确实有些惨不忍睹，而各种建模的锯齿也比PS版来得要明显。

Year 1997 玩家眼中的辉煌，世嘉心中的伤痛 疲态显露，秋风中动摇的感伤

在土星诞生的前面3个年头里，它凭借众多的大牌街机移植游戏顽强地对抗着索尼PS的强大攻势，并可以说保持着微弱的优势。但随着年初PS版“最终幻想7”的发售，世嘉之前的努力全都在转瞬之间化为了泡影。在97年，“最终幻想7”可谓是“谁与争锋”，没有哪一款游戏可以比得上它的势头与魄力，一经发售便引起了一阵疯狂的购买热潮，导致PS的销量也随之一路上升，轻而易举地就超越了之前高高在上的土星。其实对于“最终幻想”热潮，世嘉也不是完全没有准备，他们在很早之前就放出话来，要推出一款足以对抗“最终幻想7”的超级RPG大作——“格兰蒂亚”。但是，世嘉没有料到“最终幻想7”居然会有这么强劲的实力，而制作“格兰蒂亚”的GAME ARTS公司也只能算是名不见经传的一家二流游戏公司，与SQUARE的金字招牌相比并不能引起人们太多的注意，再加上游戏发售日的一再跳票，一直拖到年底才发售，因此在年初的一役中，世嘉败得很惨。

另一方面，世嘉与索尼之间的资金实力差异也越来越明显。面对着对手PS的一再降价促销，世嘉也毫不示弱大打降价牌，但这种“赔本赚吆喝”的做法对于原本就资金紧张的世嘉来说，无异于饮鸩止渴。在主机方面的巨额亏损，导致世嘉不得不大幅减少软件开发方面的资金。与有着众多强力第三方软件商支持的PS不同，土星上的重头作品大部分都是世嘉本公司制作的，因此这就造成了97年度土星在软件方面的捉襟见肘。没有人愿意花钱买一个便宜的空酒瓶，而谁又会去买一台缺乏优秀游戏的主机呢？因此在97年度的价格大战中，就仿佛体力不支的老者在与精力充沛的年轻人赛跑一样，世嘉虽然跟上了索尼的脚步，但它却已经受到了致命的内伤。不过，世嘉这样做也是迫不得已，PS已经在次世代之争中占据了上风，软件方面大作如潮，购买人群不断增多，如果再让它拥有了价格优势，那么市场必将会呈现一边倒的局势。因此，即使明知将会导致的不利后果，世嘉还是毫不示弱，面带微笑地将土星的价格一降再降。只是，这微笑中，包含着索尼所没有的一丝辛酸与苦楚。

暑期之后的秋，风雨飘摇

面对着索尼强大的金钱攻势，世嘉想到了自己的老盟友——BANDAI。BANDAI公司拥有众多动漫改编作品的版权，包括著名的“机动战士高达”等，且它与世嘉一直保持着良好的合作关系，世嘉的每一代主机上都有着这位老友制作的游戏。因此，世嘉想到了与它合并，以自己的软硬件技术配上BANDAI旗下的众多版权游戏，必将诞生出一家实力超强、软硬通吃的游戏公司。但是，商场无友情，利益才是最重要的。随着一次次的谈判，一次次的失败，世嘉与BANDAI的合并最终付诸东流，土星最后的希望就这样化为了泡影。

到了97年秋季，土星的市场也刮起了一阵秋风。在暑假期间的争夺战中，由于没有强力的大作登场，土星完全地败给了PS。而在土星年底的大作热潮到来之前，又传出了关于世嘉下一代主机的消息。虽然世嘉对此极力否认，但从世嘉最近的经营情况等种种迹象来看，这种报道也不是完全的空穴来风。对于土星那时的境遇来说，这条消息无异于是雪上加霜，很多想在年末大作期购入主机或游戏的玩家们，现在都因为下一代主机的消息而改为了观望的态度，土星的年末一搏就这样葬送在了自己“未来”的新一代主机手上。

即使如此，土星依然没有显现出失败者的姿态，而是一如既往地坚持着自己的信念。这一点，从世嘉心血之作“世嘉三四郎”中就可以看出。扮演三四郎的演员藤冈宏与世嘉一样，有着热血硬汉的风格，当他喊出“玩游戏是很好，可是要玩的话，就要全心全意地贯注其中！”时，不禁让土星玩家们热血沸腾，这，也是世嘉的心声吧？



这是最壮烈的告别吗

尽管97年是土星帝国经历动荡，并走向衰亡的一年，但在97年底，土星上却涌现出了一大批极为优秀的作品：风格清新独特的“七风岛物语”，气势宏大的“王都的巨神”，感人至深的“格兰蒂亚”，创意新颖的“公主皇冠”——这些作品带给了土星玩家们无数美好的回忆，也为97年的土星帝国增添了一抹华丽的光晕。但是现在回过头来看，我们也已知道，这片灿烂正代表着土星最后的辉煌。

看看资料可以发现，进入97年，土星上原本繁荣茂盛的外设出品突然曳然而止，竟然连一款新硬件都没有。当然这也许只是因为其合理的外设周边功能已经被挖掘得差不多了，没有再开发的必要，不过至少这种表面的反差也正映射出了世嘉土星当时那种内外交迫，忧患积于眼前的境况吧。很有可能当时的世嘉就是没有财力和精力再来做这种开发了。

97之后，就是98了，而那时我们也将同一个时代告别。



老T的1997

1997年是土星真正也是最后辉煌的一年，因为在这一年中诞生了太多的经典游戏，同时土星与PS之间的竞争已经到了白热化的程度。因为SQUARE的“不意打”之作“最终幻想7”的推出，1996年年末SEGA联合了各路厂商成立了CDNET（注1）开始为土星打造可以抗衡PS的游戏，而且又有了ENIX和CHUNSOFT的先后加入，实际上给我个人的感觉，1997年是土星极度活跃的一年。虽然游戏业大趋势已经开始向另一方偏斜，但SEGA正当年富力强，无论硬件还是软件的活力都给人非常期待之感。

这段时期也是国内游戏小卖店生意的最火爆期。从1996年年末开始，国内次世代主机的销售进入了稳步增长阶段，这当然得意于银碟的大量铺市以及价格下调（最初银碟的价格被市场叫到了200元左右一张，而在1996年末开始则下降到了50元左右，随着价格的进一步走低，次世代主机则真正成为了玩家购买的首选）。土星和PS都有玩家关心和期待的作品问世，当时每个小卖店的门前都是人满为患，为了买机器和游戏的人群将门槛踏破的现象并不少见。

如果是从那时候过来的老玩家的话一定会记得很多次，大量玩家聚集在小卖店门前等待一款游戏银碟到货，其景象之热烈想来并不差于日本玩家彻夜排队。这样的现象在最近的几年已经完全见不到了。

这一年还有一个现象出现了，就是土星“擅长”2D和PS“擅长”3D的说法。这样现象严格来讲是由SNK引起的，当然具体如何现在就不再评说了。记得当年土星的“饿狼传说3”和PS的“格斗之王95”同时发售，结果还引发了2D性能大比较的现象。

谈到1997年对我个人触动比较大的游戏的话，相信会出现与绝大多数玩家相同的选择，那就是“格兰蒂亚”。这款号称用尽土星机能（两个CPU和七个DSP能力全开。GAMEARTS为了实现本作的大魄力还特别采用了全新的开发系统）的游戏在体验版推出的那一刻起就让人迫不及待地想要购买，而在土星的RPG游戏中能够有这样的气势的作品也只有这一款而已。当然，这一年还诞生了很多让编者感到意外的游戏，比如“龙的五千年”。这款游戏完全不需要任何攻略辅助，在两个半小时能即可完成的设计在当时相当出乎我的意料，这反而成为了自己难以忘记的游戏了。

另外，我很喜欢的“苍穹红莲队”也在这一年推出了。还有高桥兄弟的“光明力量3”以及年度动作游戏的扛鼎之作“太郎丸”，总之对我来说是丰收的一年，也可以说是游戏玩得最爽的一年。

而且这一年中国玩家对游戏的热情已经达到了前所未有的高潮，游戏市场加速成长，虽有畸势，但对于沉默已久的国内电视游戏业来说，却是真正的大好光景。

注1：GDNET，全称GAME DESIGNERS NETWORK，由一众SEGA中坚力量组成，为土星开发专门软件。其中包括GAMEARTS、TREASURE以及开发过SFC著名软件“天地创造”等大作的QUINTET等九家会社。组织成立的同时，土星上震撼人心的大作也相继公布，这之中包括“格兰蒂亚”、“露娜1、2”以及“侧影幻像”等。

三国志英杰传

三国志英杰传
●光荣 ●96.3.29 ●模拟战略



经典中的经典。推出过包括PC、SFC、SS、PS等多个版本，GBA版也即将推出。“战棋SLG”这种形式虽然并非本游戏首创，但却可以说是本作将它的魅力发挥到了极致，虽然之后推出的曹操传、孔明传等也都有很不错的表现，然而终究动摇不了本作的地位。

三国题材的作品往往容易受到我国玩家的关注，加之光荣不俗的制作实力，使得这款游戏在国人fans中取得了相当不错的口碑。另外游戏的难度很富有挑战性，即使是Lv99的五虎上将在最后一关也是稍有不慎就会全军覆没。

トア ~精灵王纪传~

光之继承者 精灵王纪传
●SEGA ●96.4.26 ●动作角色扮演



“光之继承者”是MD上非常出色的ARPG游戏，其出色的动作设计及爽快感获得了玩家的一致好评。本作继承了MD版的优秀要素，有着引人入胜的剧情和丰富多彩的动作设计，只有灵活运用6大精灵的力量才能突破重重障碍，踏上成为精灵王之路，是土星上为数不多的ARPG中较为出色的一款。

游戏在相当程度上强化了解谜的环节，使人在动作技巧之外体会到众多别样的乐趣。而且有的谜题还挺难，至少我就曾经被一个地方卡住了，而且这一卡，还就是几年……

NIGHTS

深夜入梦
●SEGA ●96.7.5 ●动作游戏

那好似风般自由的感动



一款仿佛梦幻般美丽的游戏，让人对梦的世界流连忘返。

游戏中的很多经典情节令人至今难忘，印象最深刻的就是最终关底时，要和NIGHTS同化的二人在魔王的攻击下与NIGHTS越来越远，不过在二人的勇气下奇迹发生了……没有任何对话和情报，时间也只有10秒而已，然而美妙的音乐和画面以及经历的艰辛在我们的心中唤起了强烈的共鸣——不是电影也不是小说，这是只有游戏才能带来的感受。

心跳回忆ときめきメモリアル forever with you

心跳回忆 永伴你身边
●KONAMI ●96.7.19 ●恋爱模拟



如果说家用机上最具有影响力的恋爱模拟游戏是哪一部的话，大概90%以上玩家的回答都会是心跳回忆吧。

这部作品可谓家用机恋爱模拟类游戏的王道作品，曾在日本及我国掀起一阵强劲的“心跳”旋风，一时间“藤崎诗织”的名字简直成了美少女的代名词，足以见其影响力之巨大。在群众中取得相当不错的口碑。

サクラ大战

樱大战
●SEGA ●96.9.27 ●模拟战略

在SS同PS的苦战中，樱大战华丽地登场了。其制作人是曾做出了“天外魔境”的广井王子，著名动画音乐制作人田中公平负责音乐制作，人设方面则是由“我的女神”的作者藤岛康介担当，剧本也是专门请作家来编写的。这样的阵容之下，樱大战俨然肩负着挽救SS命运的使命。

游戏1代的故事总共10话，流程的发展和推进首先是靠操纵主角大神一郎和少女们交流的AVG部分，而各话之间则穿插了战棋式SLG的战斗。而战略部分还有可能使出合体技，这取决于女主角们信赖度的高低。一切初看上去就是很简单的“恋爱战斗游戏”，在PC上类似这种形式的游戏实在是多到泛滥了。不过樱战的很多细腻设定和刻画使得它出类拔萃，并且成为一个系列延续至今。比如说在1代中，世界观设定在最浪漫的大正年间，但在其中又加入了相对现代的蒸汽机械概念；任务都有着日常和战斗的两面性，而随着剧情的深入，队长和队员心灵渐渐相通的情感描写也十分到位。正是这种情感刻画（并且还是多分支选择的）使得众多玩家沉迷其中，并由此对游戏中最大的“色狼”——大神一郎产生了切齿的痛恨……



最能代言樱战的特色系统就是被称为“LIPS”的选择肢系统了，各种选择方式带来了对话和情节上丰富的变化，这个系统设定一直被延用至今。而当初樱战的主题歌相信更是众多玩家耳熟能详的曲子：简洁、明快，同时又富有激情的节奏感，使人的确有“坐上光武华丽出击”的欲望和冲动。

那漫天散落的樱花中带来的是……



不过可惜的是，如此吸引人的樱大战到最后还是没能帮助世嘉重振旗鼓。那时的土星已显颓势，樱战也只好泯然于众生之中。

ラングリッサー III

梦幻模拟战3
●MESSIAH ●96.10.18 ●模拟战略



在人的记忆中，有一些东西是难以磨灭的，对于我来说，“梦幻模拟战”就是其中之一。土星版的3代可说是系列中的一个另类，也是一次并不算成功的尝试。尽管如此，“梦模3”还是令人印象深刻。首先就是它那出色的片头动画，令人热血沸腾的音乐配上动感十足的画面，将战斗的气氛表现得淋漓尽致。游戏的标志，漆原智志笔下的华美人设也令人过目不忘。游戏的战斗方面则突破传统，采用3D战场，主将与士兵同时参战，极有魄力，但却失去了系列的味道，武将的HP也突破了10点大关，总让人感觉有点奇怪。游戏的剧情虽然老套但还算出色，在生离死别中赚足了玩家的感情，最终的隐藏剧情也着实让人兴奋了一把。虽然3代背离了“梦模”的一些传统，但总体来说还是“梦模”家族中比较有纪念意义的一作。

天地を食らうII 赤壁の战い

吞食天地2 赤壁之战
●CAPCOM ●96.9.6 ●动作游戏

至今常玩常新的经典



本作可说是最经典的街机游戏之一，移植到土星后更是得到了一致的好评。人物动作十分流畅，每关的背景刻画也很细致，并有着极为出色的打击感设定，游戏时的爽快感十足。

侍魂 斩红郎无双剑

侍魂 斩红郎无双剑
●SNK ●96.11.8 ●格斗对战



比起系统的改善，本作在画面、音效方面的进化更令人感到震惊。游戏中所有角色的动作也都经过重新的制作，比以前更加流畅。大量新招数的增加更是让系列fans无比激动。游戏的配乐方面也有出色的表现，相信至今仍有很多人都还记得娜可露露场地那悠扬婉的转乐曲吧。

ガーディアンヒーローズ
守护英雄
●SEGA ●96.1.26 ●动作游戏

动作游戏强作，不久前还在GBA上出过复刻版。当然，时至今日再看的话，那些曾经令我们感到新鲜甚至震撼的要素都已失去了光泽，空留下感动的回忆，但在8年前这实在是令人称赞的作品。多线战斗系统、技能切换、类似格斗游戏的发招和连续技、角色具有方向性的培养成长，以及多分支的进程选择……这一切都被很好地融合在了一起，构成了一款抓住了流行甚至超前意识的优秀作品。但个人不得不说，最大的一个缺憾在于它的人物形象绘制实在是太简陋了，很多人的脸几乎被画到变形，偏偏游戏里经常在大段对话中不断浮现出这些特写形象来，确实容易令玩家初上手就扣掉一些印象分。我个人的习惯就是对于多人可供选择的游戏而言，最开始都要选用女性的，但那位可以说“白魔法师”职业的女生的脸竟然被画成仿佛被车撞成扭曲的感觉，当时令我实在无话可说。但好像那个时候虽然游戏知识不多，但似乎天生懂得什么叫“游戏性”——“不管不管，反正这游戏是用来打的，玩到爽的时候屏幕中三条线上跳来跳去全是人，打架还来不及呢，谁管人长得什么样子。”现在想起来，其实就是一种单纯吧。



游戏的对战模式中可供选用的人物十分众多，这是很令人兴奋的事情；

守护英雄，守护的是那曾经的梦想吗？







尤其是最多支持6人同时对战的“大乱斗”处理方式（当然前提是你要有分插），更是抓住了“同乐”的主旨。

作品中的很多要素对于现在的ACT而言，有的已经显得比较过时，比如多线系统；有的因为显得过于繁复而被舍弃，比如大量需要方向键配合的“搓招”；有的则采取了随时代进化的其它表现方式，比如对分支的处理；但“角色成长”这一具有RPG性质的要素，却已蓬蓬勃勃发展为如今游戏的主流手法。当然了，现在的游戏更讲究人设和美工了，毕竟有的时候就是要靠这“一张脸”来卖出去的。

ヴァンパイアハンター
恶魔战士2恶魔猎人
●CAPCOM ●96.2.23 ●格斗对战



汇聚了僵尸人，半鱼人等不能称之为人的生物，这就是该系列五部作品之中评价最高的第二部，这是一款别具风格的格斗游戏。

与上一部的10人相比又增加了4名新的出场角色，总共达到了14人（四？）无论哪个角色看上去都不象是善良之辈，但是想把他们那些充满个性的招式用到得心应手的话还是需要下一番工夫的。另外，这人之间充满了速度感的对战绝对能让观看的人入迷。

土星版本剪掉了一部分动画，除此以外可以说是原封不动的移植。现在看来，这款恶魔猎人的确是“格斗游戏史上最优秀作品”中屈指可数的优秀之作。当时就能玩到这个游戏，真的是每个土星玩家的幸福。

可惜的是，这个系列似乎一直在国内普及得就不是很好，甚至颇有一些冷门的感觉。

ガングリフォンTHE EURASIAN CONFLICT
武装雄狮
●GAME ARTS ●96.3.15 ●第一人称射击



冷战结束，全球区域化特点越来越明显。亚洲太平洋共同体（APC）和欧洲联合（PEU）出现矛盾、相互对立。2015年2月，第501机动对战车中队使用次世代兵器“高机动”向对方发动的奇袭揭开了第三次世界大战的帷幕。

游戏用到了SS手柄上的所有按键，特别是在当时看来十分独特的以食指控制R开火的设定，刚一开始可能有些不习惯，不过渐渐就会觉得非常合理了。实际上现在绝大部分家用主机的FPS游戏都采用这样的设定。

单纯把武装雄狮归类于机器人游戏并不合适，确切地说应该是战场机器人游戏。的确，游戏中战场上的情况时刻都在发生变化：敌增援的到来、新攻击目标的出现、我方补给直升机受袭等等这一切让玩家感觉似乎真的是置身于前线。

ドラゴンフォース
龙之力量
●SEGA ●96.3.29 ●模拟战略



百人对百人！想必各位经历过土星时期的玩家都记得这句宣传语吧？最大200人的壮阔战斗、对每一个士兵的细致描绘、丰富的武将技能、个性鲜明的人物刻画以及出色的人设，把这些要素完美地综合在一起的，就是“龙之力量”这款不朽的传世之作。本作最出色的地方，就在于它那广阔的战场与气势宏大的战斗场面。屏幕上密密麻麻地交错着无数的士兵，每个士兵都有着自己的行动与动作，时不时还会有强力的武将特技在战场中炸裂，令人恍若身处于一场激烈的魔幻大战之中。游戏发生在有着8个各有特色国家的レジェンドラ大陆上，八国的国王拥有封印邪神的星神力量，将这些力量结合起来就会变为究级的龙之力量。玩家要选择一位君主，收服其它国家的君主或联合他们的力量，一同对抗邪神。

The King of Fighters'95
格斗之王95
●SNK ●96.3.28 ●格斗对战

KOF95是我们都很熟悉的KOF系列的第二部作品。随着大蛇篇故事的深入，八神庵的参战和自由组队模式的导入，这都决定了该作在当时具有相当高的人气。而在国内，很多KOF老玩家也都是从这一作开始他们的SNK情结的。

土星版最大的特点就是其读盘时间的绝对迅速。NEO · GEO CD版本在战斗开始前的读盘时间要花将近3分钟，这实在使人有要暴走的冲动，而土星版仅仅需要5秒，并且从第二个出场角色开始其中间读盘的速度甚至还会缩短到令人吃惊的2秒。土星版本之所以读盘时间如此之快，其秘密就在于和软件同捆发售的专用ROM卡。制作商通过将角色图象和背景信息收录在这个ROM卡里，就把需要从CD中读取的资料和数据控制到了最低限度。而这个专用ROM卡，可以说就是后来“加速卡”的原型。土星上做街机游戏本来移植度就高，KOF更是每年一作，多平台开花，所以这里提及95最主要的意义不在于游戏本身的品质，而是它可以算是第一个使用4M加速卡的游戏。而当时在国内一块加速卡的价格……令人痛苦的回忆啊。

不过对于游戏还是有必要说一说的：可以看出，当时的95对于格斗理念的理解和诠释仍然是停留在比较初级的阶段。游戏角色的能力失衡，存在当场死亡的BUG等方面都需要进一步改进。但3对3自由组队模式的确立，以及吸纳其他作品优秀之处的做法等等也确实都是亮点。



与4M的初回激情遭遇

Year 1996 人气作品大卖、硬件出荷量激增 然而这盛世的背后 暗藏着展开逆袭的PS军团

胶着的95年结束了，随着大作不断推出，加上业界景气环境的支持，在一年多的积累后土星终于迎来了它的全盛时期。

可以明显看出，96年中第三方相对高品质的软件比重大增，而世嘉自己也推出了一些非移植的原创名作，土星面前尽是一片热闹繁荣的景象。一进入新的一年，以“J联盟 球会创造”的发售为开端，接着“新世纪福音战士”（3月1日）以及“武装雄师”（3月15日）等也相继推出，再比如“水浒演武”和“空想科学世界”（均为3月22日）等游戏的登场，更是为土星制造出了一种好游戏迭出的氛围。

同样是在3月22日，世嘉推出了白色涂装的新版土星机，售价仅为20000日元，还不到当初灰土星价格的一半，这种软硬件双重强力出击也带来了明显的效果——土星在5月份于日本国内销量突破300万台。

乘着这个势头，SONIC TEAM于7月份推出了极富梦幻色彩，堪称具有天马行空般想象力的“NIGHTS”（国内译为“深夜入梦”）。游戏在如风般的自由中展示了空中飞翔的快感和美妙体验，这部作品象征着土星的荣耀。其后它还发行过圣诞特别版，使人真正体会到了NIGHTS不仅能在夏夜里为我们带来飘逸轻灵的感觉，同样能在冬日里令人感动于它的流光溢彩。

在3月份的PS展示会上，饭野贤治率领WARP突然宣布加入SS，声言“D之食桌２”要做到土星上去。一直就看索尼和PS不顺眼的饭野胖子算是做出了极有个性和极具勇气的行为，但我们知道，他也为自己这种可以说过于任性的举动付出了代价——被他吹到天上去的“D2”最后也没有什么影响力，而他本人，现在也已完全地销声匿迹，谁还记得曾经有这么个相当狂放个性的制作人呢?

不过从这一年开始，可以明显看出CAPCOM也加大了对世嘉的支持，这个动作和格斗游戏的老本家把众多优秀作品都做到了土星上，相信这种举动在很大程度上也给其它一些第三方厂商带来了鼓舞，并注入了信心。96年中，土星上原本相对缺乏的RPG及SLG这种更具厚重感的游戏也渐渐多了起来，这些无疑都扩大了消费者的群体和层面，尤其是9月份由广井王子监督制作的樱大战，更是打造出了土星上最为流行和知名的系列。

转折就发生在那光明背后的瞬间

然而在世嘉大步前进的后面，暗流渐渐涌涌。另一厢的PS也没有闲着，它推出了“铁拳2”和“生化危机”两大人气作品。更为关键的是，这两款游戏中一个着重表现出来的东西就是土星并不擅长的多边形技术，这些给人带来PS才是新时期的游戏的印象。紧接着更具冲击性的现实就是史克威尔宣布加盟PS阵营，理所当然的，这就意味着即将到来的FF7——这一绝对会影响和左右业界平衡的作品将登场PlayStation。对于世嘉和土星来说，这绝对算得上是当头一棒，而其实上面所说的铁拳和生化两款作品的发售就已经像炮弹一样重重地击中了世嘉，使其在年初短暂的轻松和快乐后很快就陷入了压力和危机。

96年同时也是土星的硬件外设出品种类以及贩卖最多的一年，几乎近20种产品在这一年推出。其中我们最为熟悉的就是1M&4M加速卡了。所谓加速卡其实也就是扩展内存，以加快土星的预读、处理及演算速度。这个直接表现出来的结果之一就是读盘时间的缩短，所以就被我们“形而上学”地称为了加速卡。那个时候需要这种卡的大多是格斗类游戏，所以它也不可避免地带上了“动作专用”的影子。当对土星和这块卡还比较陌生的时候，相信大家都遇到过放进去一个格斗游戏，然后被一堆日文提示搞得莫名奇妙的情况吧? 甚至还会捧着机器左右翻看：“怎么不读盘啊这烂玩意儿?”——别笑，我就这么干过。



96年主要机体&硬件外设发卖情况

发售日	名称	售价（单位：日元）
96.03.22	本体（白）	20000
96.04.04	本体（棕透，3万台限定）	20000
96.07.05	类圆盘手柄	3800
96.07.05	方向盘(新版)	5800
96.07.05	鼠标(新版)	3000
96.07.05	扩张SAVE卡(新版)	4800
96.07.26	双人用摇杆	24800
96.07.27	摇杆(新版)	5800
96.07.27	磁碟机	9800
96.07.27	键盘	7800
96.07.27	上网卡	14800
96.09.20	光枪(新版)	2900
96.09.20	1M加速卡	5800
96.09.27	扩张SAVE卡(同捆樱大战)	4800
96.11.27	4M加速卡	5800
96.11.29	键盘(新版)	5800
96.11.29	双手型控制杆	5800



大象的1996

■土星给人最深的印象是什么?

降价的速度确实越来越快，越来越向能承受的心理价位靠拢。记得在1996年初的时候，土星的价格还会高达近4000元，但仅仅两个月后，3000元几乎就是全国平均价了。然后到了暑假之后，基本上最低价格已经落到了2000元以下。这半年降落一半的速度也算基本上是让国内主机价格逐渐与日本接轨的过程。基本上从1996年年底之后，土星的降价就不再非常明显，而且那时降价也基本没什么意义了。

■那时的人们是否关心土星呢?

日本的情况那时是土星正跟PS打得不可开交，N64也是刚刚登场，理应是一个非常热闹的时期，不过此时国内对这场主机大战的关注程度恐怕还不是特别强烈。究其原因，首先国内游戏的主流市场中，次世代主机似乎连一半的份额也还占据不了；而在游戏杂志上，跟MD和超任有关的内容也几乎还要占据半壁江山。毕竟在这个16位主机的末期，对国内普通人来说，消费承受力最能接受的，还是MD和超任。加上16位机上还有大量经典游戏值得继续钻研，所以即使有一小部份玩家向土星投以观注的目光，也大多还只是带有一些猎奇的味道。现在看来，也许是那时国内的主流玩家还有点土，毕竟最关心的还是能玩到的，32位机大多还是有钱玩家的特权。

■土星在那时的地位如何?

1996年的土星势头还是很强盛的，毕竟跟PS相比，土星会因为有一批MD的拥有者，而获得坚强的支持——大象就可以算是其中一个了。MD给自己留下了太深刻的印象，使我没有考虑的就成了土星支持者。从那时土星的价格也能看出一点这种气势，跟同时期的PS相比，土星主机和软件的价格一直都会比对手略高一筹，当然日本方面的定价就高于PS的原因很重要，但游戏价格也比对手高，恐怕不能不说明土星游戏当时算是奇货可居。

■土星在1996年如何开始成长的?

1996年对于国内土星用户群增长是很关键的一年，这有三条因素。第一是因为那时的土星好游戏可与任何对手媲美，尤其是有VR战士2的鼎力相助；第二是因为土星擅长格斗游戏的表现，对于大部分都有街机历史的国内玩家而言，土星更有亲和力；第三就是从飞盘到直读的出现，让土星终于逐渐成为高门槛、低维持的游戏平台。

关于飞盘时代的记忆，据说很危险，弄不好有“人头落地”的隐患（笑），不过大概到年中的时候，完美的破解方法便出台了。软件价格也开始快速下降，到年底大约维持在40到50元的范围。不过加装直读还要额外收费，使得玩家在购买时，还是要承受不小的经济压力。

バーチャファイター 2

Virtua Fighter 2

●SEGA ●95.12.1 ●格斗对战



延续了前一代创造的奇迹，进一步开拓了3D格斗游戏新格局。结城晶、影丸、莎拉、陈佩等人物，在今天也依然为广大玩家所津津乐道。在土星与PS竞争主机宝座时期，VR2一举击败了同时期的铁拳2。前者出色之处最明显的体现就在于对于系统永无止境的深入研究。即使是现在，不少fans还会时不时的翻出这款经典，重温当年的感动呢。

湾岸デッドヒート

湾岸赛车

●PACK IN VIDEO ●95.12.15 ●赛车竞速



这一作启用了双CD的大容量，收录了大量女优的影像，而游戏本身的素质就差上水准了。本作在难度方面设定较高，取得指定的名次后就可以看到漂亮的小姐一展靓姿，凭借这一卖点这款游戏取得了相当不错的成绩。

真 女神转生デビルサマナー

真 女神转生 恶魔召唤师

●ATLUS ●95.12.25 ●角色扮演



SS主机面世一年之后推出的真女神转生，正是当时的土星机上相对比较缺乏的角色扮演类型作品。游戏中继承了收服仲魔的系统，加上更加现代化的设定，以新生的姿态出现在众人面前。

主人公是个极其平常的青年。有一天替女友去图书馆借书却被密之神甫杀害，之后又被地狱看门人告之他的死亡之日还未到，因此只有将灵魂附身在侦探葛叶身上。在找到能使灵魂回到原先身体上的法术之前，主人公就肩负起恶魔退治的工作。

游戏的舞台架设在中华街及临海公园所在的横滨的港口平崎市，就在这样一个90年代初期的现代城市里，在那些再平常不过的日常生活背后的阴影中，生活着这些不为人知的所谓“恶魔召唤师”的特殊群体。

这是一款充满成熟气质和唯美感觉的RPG，相信也正是因为这个风格的定位，当初才选择了土星作为其登场平台，因为土星用户给人的印象一般是以有一定阅历的老玩家居多。游戏借助SS主机的出色机能，最大程度地再现了金子一马风格独特的原画设定，不过遗憾的是，本作的难度实在太大了。

SEGA RALLY

世嘉拉力

●SEGA ●95.12.29 ●赛车竞速



95年圣诞节之时，SEGA不仅仅只发售了VR战士，同时推出的重要作品还有世嘉拉力，它的发售也为土星拉拢来不少人气。世嘉拉力与VR战士一样，也是移植自街机。游戏采用了3个赛段每段各一圈的比赛模式，现实中的诸多赛车都以实名登场。其风格有别于梦游美国，主要靠直逼真实的手感引起玩家的热烈反响。虽然画面表现无法像VR战士一样达到秒间60帧，但是很高的移植度和操作感以及丰富的隐藏要素同样让人激动不已。

近期的竞速游戏未免显得复杂，常会使人疲于应付。比较起来，反而是世嘉拉力这种3分钟一圈的比赛更简单直接，也更吸引人吧。



成也街机，败也街机

世嘉土星，承载着众多玩家梦想的一台家用主机，它曾经仰仗着众多的街机移植游戏而在次世代主机之战早期红极一时，但在这场战争的中后期，受到街机移植游戏的束缚而处于被动地位，最终走向失败。在10年后的今天，让我们再来看一下土星与街机移植作品之间那剪不断、扯还乱的复杂关联吧。

土星是世嘉公司在总结了家用主机战争中多次失败的经验教训后，倾注了全部热情与精力，配合世嘉公司的强大技术实力制造出来的拥有高超性能的次世代家用主机。由于当时世嘉公司凭借着“VR战士”等大作在街机方面独领风骚，因此世嘉希望能借街机游戏之威来提升土星的认知度，从而促进其销量。所以在设计主机的时候，世嘉就将土星的硬件设计得比较接近其街机基板Model 2，使两者之间有着良好的互通性，这样土星就可以轻松地移植Model2基板的街机游戏了。事实证明，这一招还是相当奏效的。在次世代主机之战的初期，双方都没有什么第三软件方的招牌大作出现，但与没有游戏根底的索尼不同，世嘉凭借着土星与Model 2的良好互动性，于94年底将“VR战士”搬上了土星，更在95年推出了“VR战警”、“VR战士2”和“世嘉拉力”的土星移植版。这些作品在当时的日本街机市场有着近乎狂热的人气，因此一经推出便一定会引发一阵抢购热潮。尤其是土星版的“VR战士2”，这款游戏有着几近完美的制作水准，是当时当之无愧的王者之作，甚至有些游戏者狂热到将游戏的框体买回了家，此游戏的巨大影响力可见一斑。不过业界普遍的看法是“这样的游戏是难以移植到家用主机上的”，因此大家并没有对“VR战士2”的移植抱持有什么希望。但是，世嘉做到了！95年底，世嘉发售了土星版的“VR战士2”，虽然本作并不能做到完全移植，但游戏的移植度相当的高，忠实再现了街机版的手感，可说是保留了原作的神髓，因此受到了fans们的狂热追捧，销量不断创下新高。携“VR战士2”之威，土星先于PS突破了销量100万台的大关，“VR战士2”也成为了土星上唯一的一款百万级销量的作品。



那时的土星真可谓是红极一时，春风得意了。但是，在风光的背后，世嘉也有着不为人知的苦楚。表面上看起来土星上的游戏丰富多彩，大作迭出，但这些热卖的作品中，大部分都是世嘉公司自己制作的游戏，其中更以街机移植游戏为主，而第三方软件商在土星主机上几乎没有什么建树，这一点令世嘉头痛不已。就算自己再有实力，没有强有力的第三方软件商的支持，早晚也有油尽灯枯的一天；而一味地移植街机游戏，必将导致游戏类型的单一化，从而阻碍了新的购买群的开拓，最终将使购买群固定在一个小规模的人群中，这种状况对于一款家用主机来说是足以致命的！另一方面，世嘉本公司移植作品的大卖，亦影响到了第三方软件商所制作软件的销量，很多厂商都因为怕跟世嘉的超级大作撞车影响销量而不敢投入大制作，这更加限制了土星游戏的发展。而索尼则采取了笼络LIGHT USER的手法，推出适合所有人游玩的游戏，让任何年龄层、任何爱好的人都可以在自己的主机上找到喜欢的游戏，因此PS的销量迅速赶上并超越了土星。1997年，“FF7”的推出更使土星的境遇雪上加霜，面对PS的大作攻势，土星除了几款面向少部分CORE USER的街机移植作品外，几乎拿不出像样的作品来与其抗衡，只能眼睁睁地看着索尼大口大口地吞并游戏市场。到了后期，土星固定的机能已经跟不上街机基板进步的脚步，就连移植街机游戏也非常吃力了，最后只能靠一些美少女游戏与限制级游戏来支撑门面，并在这种颓败的境遇下慢慢走向了衰亡……

纵观土星的发展史，它是靠着街机移植来成名，却也因街机移植而衰落，回顾土星曾经有过的荣耀与落魄，繁盛与衰败，不禁令人长叹一声：成也街机，败也街机。

パンツァードラグーン

铁甲飞龙

●SEGA ●95.3.10 ●射击游戏

95年3月，为了与PS的铁拳相对抗，SEGA推出了继VR战士之后的又一杀手锏——铁甲飞龙。

游戏中最引人注目的就是翱翔天际的飞龙与绚丽夺目的攻击方式。有不少玩家正是冲着铁甲飞龙的魅力而购入了土星。这款铁甲飞龙绝对是土星初期的超人气大作。

铁甲飞龙是一款真真正正的全3D射击游戏，玩家要用雷达瞄准、锁定并且成功击退从四面八方涌来的敌人，非常刺激。而由东祥先生制作的音乐也极大程度上烘托了游戏的气氛。

然而，作为获得爽快感的代价，游戏在自由度上打了折扣，路线相对简单，这让一些人感到不满。此外，游戏难度偏高，甚至如果以EASY难度通关后是看不到结局的，不知道SEGA是怎么考虑的。

铁甲飞龙自诞生到现在已经近10个年头了，即使在现在回头去看，其魅力依旧不减当年。尽管画面看上去很粗糙，可是游戏性却绝对不逊色于当今作品。游戏中没有过多的渲染，其背后却有着丰富的内涵和大量的隐藏设定，我们的确应当感谢SEGA为我们带来一款这样的精品。这是一款值得用心去体会的游戏！





デイトナUSA

梦游美国

●SEGA ●95.4.1 ●赛车竞速

梦，直到今天仍未终结



可以说这款梦游美国是土星上最出色的竞速类游戏了。真不知道有多少现在的赛车游戏高手是在游戏厅里从梦游美国练起的呢？梦游美国游戏中所贯穿的一个概念就是“力”，想象一下40台拥有超过700马力的怪物发动机在赛道上相互竞争是何等壮观的场面。再看这笨重的方向盘，运用能够制伏发疯的野马的强大腕力，撞开强悍的竞争对手，这是力与美的较量。

新・忍传

新 忍传

●SEGA ●95.6.30 ●动作游戏

真人与游戏人物的结合



本作是一款横版动作过关游戏。作品中运用了写实风格的人物造型及背景制作。游戏继承了“忍”中特有的手感及叙事手法，尤其在画面动起来后动感倍增。人物写实，游戏性也极强，让人不觉发出“哇”的感叹。游戏的完成度是相当高的，是一款至死不能忘记的优秀ACT游戏。自始至终的严密性博得了众人的一致好评，制作者的苦心在游戏中完全得到肯定与回报。

THE野球拳スペシャル 今夜は12回战

野球拳

●SOCIETA代官山 ●95.7.28 ●其他类型

从表现内容以及形式来看，它是一个禁品，但对当时很多正值青春发育期的懵懂少年而言，它甚至可以算是一件圣品。很多人带着那种成长中正常的生理躁动以及好奇来偷偷地玩这款“猜拳”游戏。时至今日，虽然它仍不能登大雅之堂，但其中确实带着很多人的年少回忆。另外土星这种大规模发售“18禁”游戏的做法，比之同时代的PS确实也是形成了鲜明的对比，这其中很大程度是出于抢占市场占有率及行销份额的考虑，但这毕竟也给主机形象造成了相当的负面影响。

シャイニング ウィズダム

光明圣柜

●SEGA ●95.8.11 ●角色扮演



“光明”系列一直是世嘉的招牌RPG，在玩家中获得了极好的口碑。本作是土星上的第一款“光明”系列的作品，游戏回归到最初的主视点RPG系统，在3D化的迷宫中冒险充满了紧张刺激的感觉。游戏的剧情引人入胜，身为普通冒险者的主人公会与同伴们一起经历悲欢离合，历尽艰险寻找光明圣柜，封印魔物。本作的战斗采用主视点，攻防之间刀光剑影，极有魄力，此外战斗开始时可以召唤精灵的设定也十分有趣，是土星初期最强RPG之一。

ワールドアドバンスド 大战略钢铁の战风

大战略 钢铁战风

●SEGA ●95.9.22 ●模拟战略



最早一款使用现代化武器装备进行战斗的SLG游戏或许应该是PC版的“超级大战略”。不过或许更多人对此类作品的了解始于MD版的“高级大战略”。SS版大战略便是MD版的进化移植版。

曾在PC版大战略4代中看到过的华丽战斗画面在SS版中进一步得到发扬，3D画面使得战斗更加真实。游戏中武器图鉴的详细资料可以让我们充分了解各种武器的性能。虽然现在回头再看或许觉得非常一般，不过在当时的确很少见。游戏单人关卡模式十分出色，玩家需要扮演美、德、日三国中的一个，这样就可以从中体会到不尽相同的游戏乐趣。

VR COP

VR战警

●SEGA ●95.11.24 ●第一人称射击

AM2研发的VR系列最新作就是这款3D射击游戏VR战警。在街机领域里取得好评后终于决定移植到SS家用主机。

在日本，似乎光线枪游戏并没有市场。虽然从前FC和SFC都发售了光线枪，不过与之对应的软件都没有什么名气。不过在SS上VR战警和VR战警2的名气可要大得多，游戏装弹量只有6发，却要对付那许多面相凶恶的敌人，让人紧张得不能有一丝松懈，这令玩家们无不为之感动。 游戏系统和NAMCO出品的射击游戏类似，采用全3D表现形式，给玩家带来了视觉上极大的冲击。值得注意的是，游戏中的第三关是以世嘉公司为蓝本制作的。

在那个时候又是“VR战士”又是“VR战警”的出了一堆，相信我们很多人都曾被这相差无几的译名搞得莫名其妙吧。其实同很多其它游戏一样，这种翻译最早都来自台湾，VR就是“Virtua”的缩写，代表着可比拟现实的3D表现，当时可是很酷的一个词。





3D光枪射击开山之作

Year 1995 主机的战争从这一年才真正开始 土星得偿所愿领跑在前

时光很快地跨进了1995年，如果说上个年末只是宣战的话，那在这一年战役就是真正打响了。大致看一下这一年的软件发售情况就可以觉察出，就重头以及具有知名度的游戏而言，土星软件上主要还是在靠世嘉本社支持，而其中又有不少仍然是街机移植作品。从年初的铁甲飞龙和梦游美国，到年中的光明圣柜和大战略，再到年末的VR战警、VR战士2以及世嘉拉力，可以说世嘉的痕迹贯穿了一整年。这也是由于当时很多软件商在两个平台推出相同的作品。因此世嘉更多时候不得不依靠自己的力量。

这可以说是一种自身实力的体现，而实际上世嘉也因为大量移植自己的人气街机游戏作品而在早期一直跑在PS的前面。不过第三方重头软件以及自身原创游戏的相对缺乏实在是一大隐患，一直靠吃移植的老本可是维持不了多长时间的。更何况当时的实际情况是为了争取到更多的销量，一些移植游戏的制作不惜以牺牲质量为代价来换取发售时间，这种显得急功近利的做法令人扼腕。在土星销售稳步提升的这一年的背后，却是制作周期同软件数量还有质量等几方面综合问题带来的触碰即痛的暗伤。

为了眼前效益的急功尽利

也正是从这一年就开始，土星允许其它厂商为其开发众多的“18禁”成人游戏，这是为了打开局面、扩大硬件市场占有率的一步棋，而它也确实因为这个在一定程度上达到了目的，不过这种商业意图明显的举措也实在地给世嘉和土星在形象上抹了一把黑。就算抛开名声的问题暂且不提，这种纵容18禁游戏的态度其实是把自己“绕”进去了——自己先给自己圈定了一个相对年龄层次较高的消费群，而把众多青少年消费者都推了出去。消费群落的相对集中对于长期经营其实是一个非常不安定的因素，因为这会给以后游戏作品的风格和定位带来很大的约束和局限性，并且如果一旦这个群体开始较明显地流失，那几乎连回旋的余地都没有。世嘉土星比较一贯的深度硬派风格也在一定程度上进一步体现了上述这个问题，相比之下，PS方面显得很有些轻灵地跳跃在各个年龄层间的做法就游刃有余得多。



当然了，事后分析可以是如此的简单和轻松，并且有了既成的事实做依据，说话下结论也硬气了许多。但其实，当时的实际情况是PS还谈不上有什么优势，两个竞争对手胶着在一起，这其中的领跑者还是土星。PS方面采取吸引所谓light user的战略来拉拢用户群，而世嘉则主要依靠老的游戏迷——其中包括很多曾经的SFC以及街机玩家——来对抗索尼。

暗流潜藏、错综复杂的95年中有太多的东西我们看不清，不过到了明年，土星将迎来它最为明亮的时刻。

在硬件方面，除了94年与本体一起首发的摇杆之外，95年中另外一些主要的外设也相继登场，比如方向盘（4月1日发售，定价5800日元）和光枪（11月24日发售，定价2900日元）。另外一样值得一提的东西就是我们俗称的“电影卡”，它登场于95年6月23日，最初售价竟高达19800日元。这个东西顾名思义，将其与本体接续后就可以用土星在电视上看影像光盘了，具体到我们国内就是可以用来看一些VCD。这在当时可真是个稀罕玩意儿，曾经看到一些VCD的包装上还特别注明“可以用SEGA SATURN进行观赏”，当时还很奇怪为什么放进机器里去却根本不认……当然不会认了，因为没有卡吗。不过现在觉得幸好当初没看成，因为据说这么看影碟非常毁光头。



电影卡同样也是插在拓展插槽上的，而再到了96年，我们就会知道原来那个槽还大有奥妙，这次是跟游戏很有关系了。

95年主要机体&硬件外设发卖情况

发售日	名称	售价（单位：日元）
95.01	六分插	3800
95.04.01	无线手柄（含接收器）	4800
95.04.01	方向盘	5800
95.06.23	电影卡	19800
95.09.29	控制杆	7800
95.11.24	光枪	2900
95.11.24	无线手柄（不含接收器）	2800



老丁的1995

■印象：那是能让贵族和疯子划等号的年代

1995年的土星虽然已经不是游戏店里的新鲜玩意，但摆在店头上给人的感觉，就像晚清北京城琉璃厂里一家家古玩店架子上摆放的元宋字画，或唐釉汝窑，除了家缠万贯的高品大员和游手好闲的八旗子弟外，就只有些“投机倒把”，够胆子不怕砸手的“疯子”能够赏脸请走。

记得都已经是春天了，北京土星的价格还在6000元左右，这个即使是跟今天PS2首发相比，也怕是只高不低的价格，更让普通人难以承受的，而且游戏只有正版可供选择。一笔十年前的六千元钱，和动不动就四百元左右的游戏，算是将绝大部分人都挡在了柜台玻璃前。

但是我说过，即使是老北京琉璃厂最贵的玩意儿，也照样有高人捧场，我就认识一个顶着雷买土星的朋友，当时正赶上“梦游美国”发售，我的这位老兄也算是打从街机开始就是世嘉的铁杆，加上在电话局上了几天班，也算是有点积蓄，便倾其所有，算是给我们几个把土星搬回了家。要说有钱，我这朋友当时在我眼中还真是没话说，只是每月保持三四张原版盘入手的那小一年里，算是他成年后惟一没找女朋友的时间。所以在我看来，他不算是有钱，算后一种——是疯子。

不过还真得感谢这位“疯子”，从买机之后，我们几个大小不一的“狐朋狗友”一有时间，就会凑在一起疯狂游戏，那时的快乐我到今天都难以忘怀啊。

■有钱买VCD还不如给土星加块VCD解压卡哦！

1995年，正是VCD开始在国内普及，更新录像机的黄金时期，那时候买台VCD还真不便宜，动辄就是两三千。谁知道世嘉哪根筋“不对劲”，会给土星推出一个视频解压卡，说是为了增强土星的电影播放效果，但我们看好的可就是它能让土星看VCD的功能。大概在1995年的后期，我那朋友买了一块土星解压卡，1800块，估计当时也够买一台VCD了。就靠着这块卡，我朋友后来是直接从录像机时代跃进到了DVD机时代。玩游戏的土星也干起了看盘的活计。

说到这里还不得不佩服一下土星的光头，几年下来，那台没怎么保养过的土星一直都还能任劳任怨地“咔咔”作响，不怎么挑盘的任人摆布。

■最头疼的是缺少相关信息来源的渠道

那时候，国内是已经有了游戏杂志，电软以及后来转型的家电都有游戏的内容。不过1996年的土星毕竟还是贵族啊，杂志里介绍的篇幅以及速度实在令人不敢恭维，尤其是在指导购买上，国内的杂志根本是没有用处。

那时北京是可以订阅国外杂志的，当时日本有些土星的专门刊，我记得是在新街口那片，曾经有家游戏店会进日本游戏杂志，于是就在那里固定买一本叫“SEGA SATURN FAN”的月刊，虽然几乎看不懂，但总还是能从凤毛麟角的汉字里找到一点信息。可惜物是人非了，连当年新街口地区全城闻名的“小西天街机厅”都“搬家”了，那过去的时光也就一去不复返了。

大象的1994



■对十年前还有什么印象？

——电软创刊？（笑）其实对于很多人来说1994年是个非常好的年头，喜欢游戏的人都有的可玩，并且在信息还不是很发达的年代里，绝大多数玩家都抱着"认真对待"的心态去诚恳地游戏。那年头如果有休息时间的话，约上三五好友泡在家里打游戏是件非常难得的事情。如果说当时的市场情况的话，似乎还谈不上成什么规模，勉强把学习机的大行其道算入进来吧。（笑）

■1994年在国内能见到土星的踪影了吗？

——土星是当年年末发售的，但当时国内则并不像现在有这样高效率的货源渠道，可以快速地将新发售的主机摆上柜台，而且因为信息方面的短缺，因此即便日本发售了新游戏主机国内也很少有人会了解。那一年绝大多数的中国玩家刚刚开始接触或是打算更新自己的游戏主机，正处于由FC到MD过渡的阶段。不过一些善于猎奇的商人还是很"勇敢"地通过关系搞到少量的土星，这些机器的销路主要针对那些富裕玩家了。所以当年虽然可以看到，却也是高高在上，而更多人怕是连SATURN是什么都不知道了。

■这么说能在当时第一时间见到土星的都应该算幸运儿了？（笑）你第一次见到的情景是怎么样的？

——能见到"传说"中的土星当然算幸运啦！（笑）说起来当初运气真是不错，有个朋友家境富裕，结果自然是第一时间抱回了机器。记得当时看到两张正版土星游戏："VF"和"钟表骑士"，把这两个价值上千的碟片拿在手里的感觉，至今记得很清晰，大概是"吃惊"吧！当然游戏本身的品质也的确让我吃惊了好一阵，尤其是"VF"，看的时候头脑都不清醒了。或者说是被新主机的力量所震慑住了吧！（大笑）

■会不会指着电视大叫呢？（笑）

——是那样啊！当时我手里只有SFC……相信任何人见到那样立体的效果都会很吃惊。就个人而言，当时土星的画面效果真的很不错的，尤其是那些从街机移植下来的作品，从初期的VF，到次年的"梦游美国"，确实很感动，终于不用再跑到前门的SEGA厅买两块钱一个币来打这些游戏了（注：北京前门曾经有过SEGA街机的足迹，但在1997年5月举办了一次颇有影响力的VF比赛后就无声无息地关门了）。只有确实坐到家里看到那样的画面才可以真正感受到次世代的魅力。

■当时最中意哪款土星游戏？

——实际上可选择的余地不多吧，一般人也多会把目光集中到VF上。那也是没有办法的事情。像"钟表骑士"那样的作品实际上更多的是在炫耀画面，在游戏性方面并没有与SFC拉开巨大的差距，尤其是SFC先后推出了RARE的"大金刚"和迪斯尼的"玩具总动员"这些运用到CG技术的游戏，实际上土星第一批发售的几款游戏除了VF外，并没有让人觉得真正与SFC拉开巨大差距，当然，赛车游戏也是SFC无法达到的水准了。另外，在土星之前其实已经见过了3DO，所以如果不是VF那样的"大方块"恐怕就要让我对土星失望一半了。必须承认的是，VF的确是土星成功的关键软件，这应该也是得意于SEGA的街机理念和土星的街机命吧！

3D格斗游戏首作，伴随着土星降临！

バーチャファイター
Virtua Fighter
●SEGA　●94.11.22　●格斗对战

VF，也就是我们俗称的"VR战士"，作为土星的首发最重头的软件，它无疑被寄予着厚望。但从这一个游戏的投影中，我们也可以感受到世嘉把土星作为一个"街机移植平台"的构思，这实在为日后的困境埋下了伏笔——单靠街机移植品，是无法打下江山的；而等到世嘉意识到这一点，却也晚了。



VR战士给业界带来了巨大的影响。将对手击浮空后的连击，以及操作系统方面的进化，这些即使在现在也仍然被一些游戏所使用。VR战士是一款革命性的游戏。不管游戏中人物是多么的棱角分明，VR战士还是给人以全3D式的震撼。虽然是一款格斗游戏，但在视觉方面的突出表现同样震撼着整个游戏界。2D游戏中的硬直时间在VR战士中被真实战术所取代。然而VR战士也并不完美，它在平衡性上存在一些问题。某些角色过于强大，某些角色却弱得可怜。但是，胜利是不分强大还是弱小的，决定最终结局的关键完全在于玩家的技术。在家中玩VR战士的快乐是其他游戏无法比拟的，所以世嘉迷才会产生次世代主机的赢家是世嘉的错觉。





然而VR战士后续作品结局都与土星一样。胜利概念的难度是新用户难以接受的，正因为面前的VR战士是一款名作，或许我们才因此产生了错觉。

ゲイルレーサー
盖尔赛车
●SEGA　●94.12.2　●赛车竞速

这是一款表现从洛杉矶到纽约的行驶穿越北美大陆的赛车游戏，而且是用真3D技术表现的。但遗憾的是，当时它甚至被误认是一款2D游戏，于游戏本身的原因则是它在一些方面考虑和处理得也过于粗糙了，比如说不重视演出效果以及诸如此类等等方面的欠缺。更大的问题则在游戏的流程设计上——竟然不会发生撞车，基本上是一路直开到底，这使人实在忍不住要问：驾驶技术到底体现在哪里啊？

不过横穿北美大陆这个创意确实是一个亮点，即便是到现在也没有什么赛车游戏来表现这种如此长距离的比赛，当然你可以说是厂商根本不愿意做或者懒得做，但当时的这款盖尔赛车的确是让你从洛杉矶开到了纽约。



真说·梦见馆 扉の奥に谁かが…
真说 梦见馆
●SEGA　●94.12.2　●冒险解谜

在运用写实的CG等技术来实现恐怖感的游戏中，D之食卓虽然比较有名，不过日本国内的鼻祖还要算MD-CD上的"梦见馆物语"：幼小的兄妹追逐着蝴蝶误入梦见馆——这个现实中的人类幻化为蝴蝶而生存着的场所。虽然游戏画面粗糙可是意境深远，不管怎么说因描绘了与人世隔绝的幽灵界而受到很高评价。

真说·梦见馆作为其续集，虽然画面进化很大，可是评价却并不好。无法让人投入的系统、像在宇宙中飘浮的幽灵，以及生硬的台词……种种缺点使人感觉这个游戏完全没有继承前作的特点，就好像是赶工出来的作品。如果用心制作一下，在硬件的后期推出或许会好一点。

クロックワークナイト ペパルーチョの大冒险·上卷
钟表骑士大冒险 上卷
●SEGA　●94.12.9　●动作游戏

说老实话，这样一款游戏作为土星的首发软件确实还显得分量不足。游戏本身还算有趣，但设定和制作上的深度和广度明显不够，操纵着全机械的骑士去拯救被劫持的英雄——这怎么看都是一款普通的动作游戏；而且就如同标题中的"上卷"所表述的一样，游戏场景只有可怜的4个，看来开发者在level design方面确实还需要加强。

整个游戏虽然看上去像3D表述，其实还是2D的结构，也就是我们通常所说的"伪3D"的一种。这当然也有可能是限于当时的机能，或者是吃透土星的开发环境还需要一段时间来适应的原因，但总之如果游戏可以做得再有些视觉冲击力的话，相信它会被更多的人记住。



Year 1994 拥有64位表现的32位主机降临！土星开创世嘉帝国新纪元！

土星，从天文学角度来看，这是太阳系的第六颗行星，而世嘉公司则把它作为了自己第六代游戏主机的名字：SEGA SATURN。

1994年11月22日，世嘉土星正式在日本发售。现在我们知道，在接下来绵延数年的次世代主机战争的第一阶段中，它将会是主角之一；命运决定了土星会在游戏史上，以及在玩家心中抹下浓重的一笔。

虽然此前93年10月由3DO公司发卖的同名主机才是最早的“次世代”平台，但无论是从最终的普及量、知名度还是影响力等等方面来看，说土星是广泛意义上的第一台次世代主机，其实也并不为过。它从诞生伊始就肩负着公司一定要在家用游戏业硬件方面确立和巩固市场及地位的使命——此前的主机，无论是家用平台还是掌机，基本都可以说败在了夙敌任天堂的手下。MD是其中战斗得最顽强的，还曾与SFC撕扯得难解难分，但在后者强盛的软件攻势下最终还是难挽颓势。所以，哪怕是“为了名誉而战”，土星也希望在这全新一轮的大战笑到最后。

当时的形势从表面上看对世嘉和土星是很有利的：面前的任天堂仍然抱着保守的姿态沿用SFC，对这一轮战役持暂时的观望态度；远方走先了一步的3DO也果然是先走一步，在定位、成本造价、软件供应以及销售等诸多环节都存在着明显问题，已向着一个没落的方向渐行渐远；身后，只是一个毫无相关经验，满脸跃跃欲试的初入游戏界的新丁菜鸟，SONY。整个情况简直就可以说是一个可遇而不可求的真空，正是抢占业界份额的最佳时机。于是土星同样跃跃欲试地登场了，充满了对未来的期盼，但同时也未曾料到将来会有怎样的坎坷……

狭义一点儿说，在接下来约4年多的时间内，土星将与其竞争对手PS在数度碰撞中擦出最为惨烈，也最富有激情的火花。这可以说是次世代游戏史上的开篇战役，我们或亲历过那个时代，或从别人的口中听说过那段年代；曾经的历史和辉煌都无法忘记，就让我们姑且随着一些仓促浅薄的文字回到10年前的那个冬天，回到一切开始的地方。

土星，世嘉全新的希望



之前世嘉的家用游戏业销售状况一直就处于任天堂的压力之下，并不是很得意，其实很多时候就可以说是非常不如意。但即便是这样，由于它的街机事业进行得繁荣昌盛，所以依然可以维持整个会社屹立不倒，也正是由于这种现实情况，更是坚定了公司以“街机游戏制作意识”为指导思想的理念。所以从一开始，世嘉本社对土星的软件支持，就基本以移植街机游戏为主，甚至可以说，土星的定位简直就是一台“街机游戏家庭移植用平台”。在当时街机业形势一片大好的情况下做出如此的判断和决定是可以理解的，不过可曾考虑过以后又会怎样？软件的质量和数量的保证问题，以及随着技术的进步更新平台之间差异如何补足的问题等等，都不是简单“移植”两个字就可以掩盖住的。土星，也许从一开始就踏上了谁也不曾想到的悲壮。



11月22日的首发软件阵容可以说有些可怜，其中重磅的当属本社此前广受好评的“VR战士”的街机移植作了。这款现在看来当然是见棱见角、方方块块的3D作品在当时可是备受期待的。不过除此之外，其余软件的分量都有些抱歉，或许大家都在静静地等待着明年的爆发。

土星本体自带记忆空间这个设定可以说带着此前业界主机的一些影子，当然了，通过拓展插槽接插上SAVE卡的话还可以另做便携式的记录。不过现在看来那个拓展插槽似乎从一开始就被设计成不只是用来对应SAVE卡的，到了95年中期的时候我们就会知道，这确实是“早有预谋”的一个接口。

94年主要机体&硬件外设发卖情况

发售日	名称	售价（单位：日元）
94.11.22	本体（灰）	44800
94.11.22	摇杆	4800
94.11.22	鼠标	3000
94.11.22	通信对战线	2000
94.11.22	扩张SAVE卡	4800



与本体同期首发的外设中，比较重要的就是这款摇杆了，从它的身上也可以看出世嘉最初把土星定位于“街机移植”的思路。不过可惜的是，对应这款摇杆的VF似乎移植得并不能令人满意。对比街机版，人物的建模等表现缩水，更关键的是土星版的操作和打击手感更是距原版较有差距。

土星标准官方规格数据

型号	HST-3210	
主CPU	SH2（28.6MHz、25MIPS）×2	
	音响系统：68ECOOO（11.3MHz）	
记忆体	工作RAM	16Mbit
	影像RAM	12Mbit
	音效RAM	4Mbit
	CD缓冲RAM	4Mbit
	IPL ROM	4Mbit
	备份RAM	256K bit
画面	解像度	320×224
	同时发色数	1677万色
	调色板发色	2048/1024色
	扩大缩小、回转、变形机能	
卷轴数	最大5层	
	X Y层面卷轴数	4层
	回转卷轴数	2层
	扩大缩小层面	2面
	窗口数	2个
	特殊机能	横向卷轴
		纵向卷轴
		扩大缩小
CG性能	多边形	专用硬件搭载
	特殊机能	线性构图
		平面阴影描绘
		光影效果
音响	PCM音源与FM音源	32CH(量子化数16bit、采样周波数MAX44.1kHz)
		音频DSP搭载
其他	CD驱动器	智能化倍速CD驱动器
使用电源	AC100V±10%　50/60Hz	
消费电力	约15W	
使用环境	温度　5～35度	
	湿度　20～80%RH(不会结露)	
外形尺寸	260mm（宽）×230mm（长）×83mm（高）	
附属品	电源线、立体声AV线、使用说明书、游戏手柄×1、内藏锂电池(CR2032)	


我们独爱世嘉对开发理念的剑走偏锋，独爱土星对游戏类型的精深包容，每次徘徊在记忆的长河之中，曾经沸腾的血脉不断撞击着等待再次炽热的心灵，我们始终相信，有很多信念相同的玩家依旧抱有对土星的无尽怀念，对世嘉浓情不忘，并盼守着屹立于想象中不倒的造梦工厂。



32bit×2 梦想的守望

SATURN的诞生，让游戏世界的光芒更加夺目璀璨……

十年恍然，时光快得让人有些反应不及。而那份包容光环的情怀，似乎也是在一瞬间被更加耀眼的辉煌所掩去。

土星之所以值得被纪念，并非因为她是SEGA最成功的主机。在游戏的历史长卷中，土星只是作为一个小小的惊叹号而存在，但托生其上的游戏却足以使其成为浓重且意义非凡的一笔，让世人长久的追忆。

对于中国的一代游戏人，土星更是成为了经典的代名词。在中国电视游戏发展的初期阶段，土星扮演了培养玩家的教材角色，无数的经典游戏在土星光辉的年代占领了大部分玩家的心，并引导了玩家对于游戏的理解和认知。那个狂热的时期，世嘉的标识被疯狂的膜拜，土星的光环成为了神圣的象征，伴随着无数热血玩家对游戏世界的渴望与追求，激情涌动的年青人度过了游戏业最精彩最幸福的峥嵘岁月。

我们独爱世嘉对开发理念的剑走偏锋，独爱土星对游戏类型的精深包容，每次徘徊在记忆的长河之中，曾经沸腾的血脉不断撞击着等待再次炽热的心灵。我们始终相信，有很多信念相同的玩家依旧抱有对土星的无尽怀念，对世嘉浓情不化，并坚守着屹立于想象中不倒的造梦工厂。

这篇土星专题，我们希望能够带领你回到那段让我们至今想起仍旧兴奋不已的美好时光，说到纪念的话，我们更希望能够带着宽容与平和的心态，对一个时代的标志致敬，对一个曾经带给我们无限快乐的厂商致敬，更要对一个真正的梦想传播者致敬。

策划编辑／电软特别策划一队
文／唯夜 龙马 布塔 荇菜



再见，土星人。

